

FUEGO CRUZADO

- CROSSFIRE -



Arty Conliffe

Traducido por:

JUAN MARTINEZ MARIN

Club de Simulacion historica de Cartagena

Octubre - 2000

- Fuego Cruzado -

- Fuego Cruzado -

1.0 PREPARACIÓN DEL JUEGO

- **Se requieren:** dos jugadores (comandantes); varios dados de 6 caras; figuras; una mesa de juego y un escenario.

- **Escala del terreno y escala de tiempo:** en lugar de escalas fijas, las escalas en CROSSFIRE están definidas por las posibilidades tácticas presentes en el movimiento, terreno, relación de potencia de fuego. La acción tiene lugar en el alcance efectivo de pequeñas armas.

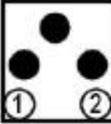
- **Escala de las figuras:** Una base de infantería representa una escuadra de 9 a 12 hombres. Una ametralladora representa una sección de varias ametralladoras. Un vehículo o cañón representa un arma de su clase. CROSSFIRE funciona con cualquier escala de figuras.

- **Basando las figuras:** Cada base puede ser codificada con colores, símbolos o letras impresas para la identificación organizacional.

- Las figuras de 20 mm. se basan en plaquetas de 3x2 cm.
- Los comandantes de pelotón y observadores avanzados (FO) se basan en plaquetas de 2x2 cm.

BASANDO LAS FIGURAS

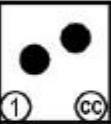
3 x 3 cm



3 Figuras - mostrando los identificativos de Compañía y Pelotón.
1ª Compañía; 2º Pelotón.
Escuadra Cualquiera.



1 HMG y Dotación de 2 hombres - Mostrando solamente los identificativos de Compañía.
1ª Compañía.
Sección de Ametralladora Pesada



2 Figuras - Mostrando los identificativos de Compañía y Mando. 1ª Compañía.
Comandante de Compañía
(Usar 3 Figuras para Comandante de Batallón)

1.5 x 3 cm



1 Figura - Mostrando los identificativos de Pelotón y Compañía.
1ª Compañía; 1º Pelotón.
Comandante de Pelotón

Nota: Este es el basado recomendado para figuras de 15-25 mm. Las figuras de 5mm pueden basarse como se quiera. Las compañías pueden diferenciarse con un código de colores en los números o en los círculos.

Las figuras no necesitan ser basadas de nuevo; el basado es irrelevante siempre que sea homogéneo.

- **Marcadores de estatus de escuadra:** Para facilitar el juego, varios efectos del combate se advierten con marcadores:

1. Una figura boca abajo indica escuadra en Cuerpo a Tierra.
2. Una figura herida indica escuadra detenida (Pin).
3. Una figura de muerto indica escuadra suprimida.
4. Un cráter de granada indica escuadra sin munición.

Un comandante de pelotón (PC) se representa con una figura, un CC con dos figuras y un BC con tres figuras.

2.0 ORGANIZACIÓN

- Ver sección 12.0 para organización de Compañía y Batallón.

2.1 Escuadras y Pelotones

- La unidad básica de juego es la Escuadra que representa unos 10 hombres.
- Escuadras del mismo Pelotón pueden operar juntas.

2.2 Armas pesadas

- Estas son: HMG (ametralladora pesada), Morteros de 81 mm. y Cañones de Infantería (IG). Cada modelo representa 2 ó 3 piezas.
- Cada Arma Pesada no asignada a una unidad opera independientemente.

2.2.1 HMGs/Asignación

- Una HMG puede operar independientemente o asignada a un pelotón. Hasta 3 HMGs se pueden asignar a un pelotón.
- Una HMG asignada, es tratada como otra escuadra en ese pelotón a efectos de Control del Comandante (4.0), Fuego Directo (6.0) y Reorganización (9.0).

- Fuego Cruzado -

- Un arma asignada puede combinar su fuego con otras escuadras del pelotón bajo el mando de un Comandante de Pelotón (PC). Esto es una ventaja importante en caso de Grupo de Fuego (6.4) y de Fuego Cruzado (6.4.1).

HMGs y Comandantes de Compañía (CC)

- Un CC puede controlar todas las HMGs no asignadas de su propia compañía, hasta 3 HMGs.
- Un CC puede formar Fuego Cruzado con estas HMGs.
- Sólo un CC puede asistir a una HMG no asignada en Reorganización o en Combate Cuerpo a Cuerpo.

2.2.2 Morteros y Artillería

- La Artillería, los Morteros y los Cañones de Infantería deben considerarse fuera del tablero.
- Los Morteros y Cañones no pueden ser asignados, y cada Mortero opera en conjunción con un Observador Avanzado (FO), ver Fuego Indirecto (7.0). Si están sobre el tablero sólo su propio CC puede asistirle en Reorganización o en Combate Cuerpo a Cuerpo.

2.3 Comandantes

- El Comandante de Pelotón (PC) y de Compañía (CC) asisten a sus Escuadras y HMGs, subordinadas, en la lucha.
- Los Comandantes varían en calidad, por lo que su habilidad para asistir a sus Escuadras también varía. Ver Organizaciones (12.0).
- Los Comandantes de Batallón se usan raramente, funcionan como los CC y sólo pueden asistir Escuadras en su Batallón.

Movimiento del Comandante

- Los Comandantes mueven al mismo tiempo que sus Escuadras (4.0).
- Los PCs y CCs no cuentan como Escuadras a efectos de capacidad de una Estructura o Edificio.

Asistencia del Comandante

- Cuando asiste a una Escuadra subordinada en Combate Cuerpo a Cuerpo, Reorganización o Cruzando una Alambrada, un Comandante debe estar de ella, a la distancia máxima de una base (3 cm.) aproximadamente.
- Si hay más de un Comandante presente se usa el mejor modificador de los dos. Cuerpo a Cuerpo (8.0), Reorganización (9.0).
- Un PC también puede establecer Fuego Cruzado (6.4.1).
- Los Comandantes suprimidos no pueden asistir, pero pueden ser asistidos por otros Comandantes.
- Ningún Comandante puede disparar.

2.3.1 Comandantes de Pelotón

- Un PC sólo puede asistir Escuadras dentro de su Pelotón a menos que todas hayan sido eliminadas, y entonces puede ser reasignado a otro Pelotón, asistiendo a las Escuadras de éste, pero de forma permanente.
- Se requiere un PC para coordinar el movimiento de las Escuadras de todas las nacionalidades, excepto las alemanas (4.0).
- Un PC que esté a menos de una base de una Escuadra subordinada, puede asistirle en Reorganización tras un Pin o una Supresión (6.5.1), o asistirle en el Cuerpo a Cuerpo.
- Un PC aislado es eliminado (capturado) automáticamente si es contactado en Cuerpo a Cuerpo (8.2).

2.3.2 Comandantes de Compañía

- Un CC puede asistir sólo a las Escuadras de su Compañía, a menos que todas hayan sido eliminadas, entonces puede asignarse a otra Compañía, de forma permanente.
- Un CC puede luchar en Cuerpo a Cuerpo como una Escuadra Normal, no es eliminado al contacto como el PC (8.2). Esto es debido a que el CC no está solo, sino que va acompañado de un grupo de oficiales y suboficiales.
- Un CC puede asistir a una Escuadra, que esté a menos de una base a reorganizarse de un Pin o una Supresión, o asistirle en Cuerpo a Cuerpo.

2.3.3 Comandantes Eliminados

- Se puede disparar a un Comandante cuando no se le pueda disparar a ninguna otra Escuadra.. Ver Proximidad del Blanco (6.3). Un PC aislado es eliminado en Cuerpo a Cuerpo.

PCs Eliminados

- Si un PC es eliminado puede ser reemplazado de dos formas, a elección del jugador:
 1. El CC asume el mando del Pelotón del PC eliminado. Debe hacerlo de forma permanente, lucha como un CC y sólo puede asistir a las Escuadras de este Pelotón.
 2. Se puede quitar una Escuadra o HMG del Pelotón y reemplaza en el mismo sitio, al PC con la misma calidad que el anterior.
- El reemplazo de un PC se realiza cuando su bando obtenga la próxima Iniciativa. No constituye Movimiento ni Pérdida de Iniciativa. Ver Iniciativa (3.0).
- Cuando una Escuadra es cambiada por un nuevo PC cuenta como una Escuadra perdida a efectos de Condiciones de Victoria.

CCs Eliminados

- Un CC Eliminado no puede ser reemplazado.

- Fuego Cruzado -

2.5 Calidad de la Tropa

- Hay 3 Niveles: Veteranos, Regulares y Verdes.
- La calidad de la tropa se pone de relieve en el Combate Cuerpo a Cuerpo y cuando se intenta Reorganizar tras una Supresión (8.0) y (9.0).

3.0 INICIATIVA Y ACCIONES DE LAS ESCUADRAS

- Un bando mantiene la Iniciativa mientras realice Acciones con éxito (3.1). Cuando no se consigue realizar una acción la Iniciativa cambia de bando, y así continuamente.
- Se debe intentar retener la Iniciativa todo lo que se pueda para conseguir una ventaja táctica.
- El bando que tiene **la Iniciativa** es el **Jugador en Fase**.

El Jugador en Fase

- El Jugador en Fase puede realizar Acciones. Una acción exitosa posibilita al Jugador en Fase a realizar otra Acción. Cuando falla la Acción, la Iniciativa pasa a su oponente.

El Jugador No en Fase

- La única Acción que puede realizar el Jugador No en Fase es disparar al Jugador en Fase con Fuego Reactivo (6.2.1) en forma de Fuego Directo, cuando éste realiza una Acción de Movimiento.
- Si el Fuego Reactivo consigue un Suprimido o Eliminado el Jugador No en Fase toma la Iniciativa.

3.1 Acciones

- Las Acciones que puede realizar una Escuadra del Jugador en Fase son Mover, Disparar y Reorganizarse.
- Las Acciones se desarrollan una cada vez para cada Escuadra o Arma.
- Tras una Acción se puede realizar otra por la misma u otra Escuadra mientras tenga éxito.
- También pueden realizar Acciones los Grupos de Escuadras o Armas. (Movimiento de Grupo 4.2) y (Fuego Directo 6.4).

Acciones

- Mover (4.2).
- Retirada (4.5).
- Cuerpo a Tierra / Levantarse (4.1.2).
- Fuego Directo / Fuego de Reconocimiento (6.0 y 6.7).
- Reorganización (9.0).
- Fuego Indirecto, Fuego de Barrera / Humo (7.0).

Acciones fallidas

- Ser Suprimido o Eliminado al mover una Escuadra por el Fuego Reactivo del Jugador No en Fase.
 - Fallar al Suprimir o Eliminar un Blanco al disparar en Fuego Directo en Fase.
 - Fallar al intentar Detectar a un enemigo por Fuego de Reconocimiento (6.7).
 - Fallar al Reorganizar.
 - Perder un Combate Cuerpo a Cuerpo (8.0).
 - Engancharse en una Alabrada o ser Suprimido por Minas.
 - Ceder la Iniciativa voluntariamente (pasar).
- Los Ingenieros pueden realizar Acciones especiales (10.0).

4.0 MOVIMIENTO

Estadounidenses / Británicos / Japoneses

- Una Escuadra debe tener LOS a su PC para mover. Puede acabar el movimiento fuera de la LOS de su PC pero NO puede mover otra vez hasta que no se restablezca la LOS.

Rusos / Italianos / Franceses y demás

- Una Escuadra debe tener LOS a su PC para mover, y debe acabar su movimiento con LOS de su PC.

Alemanes y Unidades Especiales (Rangers, Comandos, etc.)

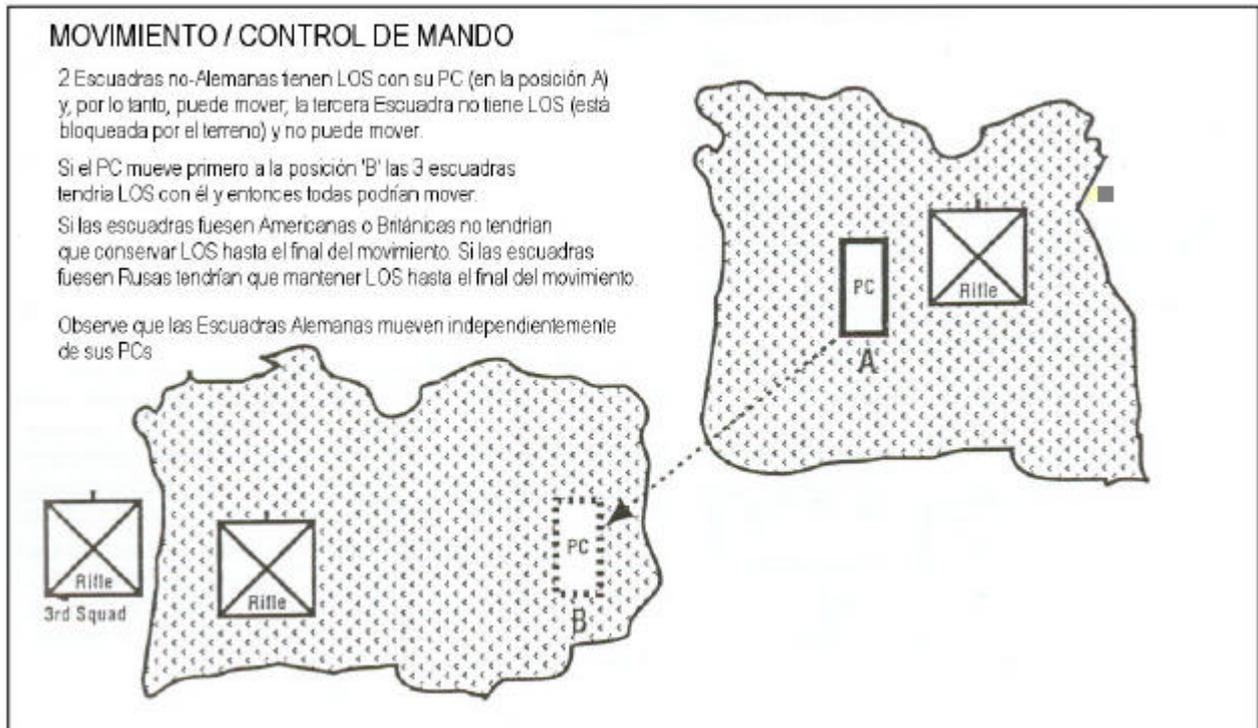
- Una Escuadra puede operar independientemente de su PC todo el tiempo al mover.
- Todas las HMGs no asignadas y Vehículos pueden mover independiente de un PC.

4.1 Movimiento / Acciones

- El movimiento se realiza en línea recta, de un punto a otro del tablero. La dirección en que está encarada una Escuadra es importante con respecto a su habilidad para mover y disparar (ver Arco de Fuego 6.1).
- El Jugador en Fase para mover: primero señala con el dedo la pretendida línea de movimiento de su Escuadra, del principio al fin. Esto permite a su oponente reclamar un potencial Fuego Reactivo (6.2.1).
- Una Escuadra sólo puede mover en la dirección en que está encarada. Una Escuadra debe girar para encarar y mover en otra dirección. El Giro cuenta como una Acción de Movimiento. Una Escuadra puede girar un máximo de 180°.
- A menos que el enemigo la detenga con Fuego Reactivo por Pin, Suprimido o Eliminado, una Escuadra puede mover tan lejos como desee en línea recta hasta que entre , o se pare fuera de un Accidente del Terreno (4.3) Si todo el movimiento se realiza en Campo Abierto, o dentro de un Accidente del Terreno, una Escuadra puede detenerse donde desee a menos que sea detenida por Fuego Reactivo.

- Fuego Cruzado -

- Una Escuadra no puede entrar y salir de un Accidente del Terreno en una sola Acción de Movimiento. Una Escuadra no puede mover entre dos Accidentes a menos que la base esté sobre los dos a la vez.
- una Escuadra puede mover a través de Escuadras amigas, pero no puede quedar superpuesta a otra.



4.1.1 Movimiento de Armas Pesadas

- Las Armas Pesadas son HMGs, Morteros o Cañones de Infantería. Se mueven como Escuadras independientes. Más detalles en sección 11.0.

4.1.2 Cuerpo a Tierra

- Es un movimiento especial del Jugador en Fase permitido sólo a Escuadras de rifles y subfusiles (SMG), comandantes y FOs. Los servidores de armas no pueden echarse Cuerpo a Tierra.
- Esta táctica sólo se permite a Escuadras en Campo Abierto y en, o sobre un Accidente del Terreno que no ofrece protección de cualquier forma de Fuego (ver 4.4 y 6.5.4). Las Escuadras en Cuerpo a Tierra se consideran a Cubierto de cualquier forma de fuego.

Procedimiento

- El Jugador en Fase anuncia cual Escuadra o Escuadras en Movimiento de Grupo se echa Cuerpo a Tierra. NO se puede realizar Fuego Reactivo contra Escuadras en Cuerpo a Tierra. Se marca con una figura en prono la Escuadra-s que está-n en Cuerpo a Tierra.
- Las Escuadras que han sido detenidas (Pin), pueden echarse Cuerpo a Tierra. Las Escuadras Suprimidas NO.
- Si una Escuadra en Cuerpo a Tierra desea mover, primero tiene que ponerse en pie que es otra Acción. El enemigo puede realizar Fuego Reactivo contra las Escuadras al levantarse. Si al menos resulta un Pin deben permanecer en Cuerpo a Tierra y no podrán intentar levantarse hasta que se hayan reorganizado del Pin.
- Las Escuadras en Cuerpo a Tierra pueden disparar normalmente.



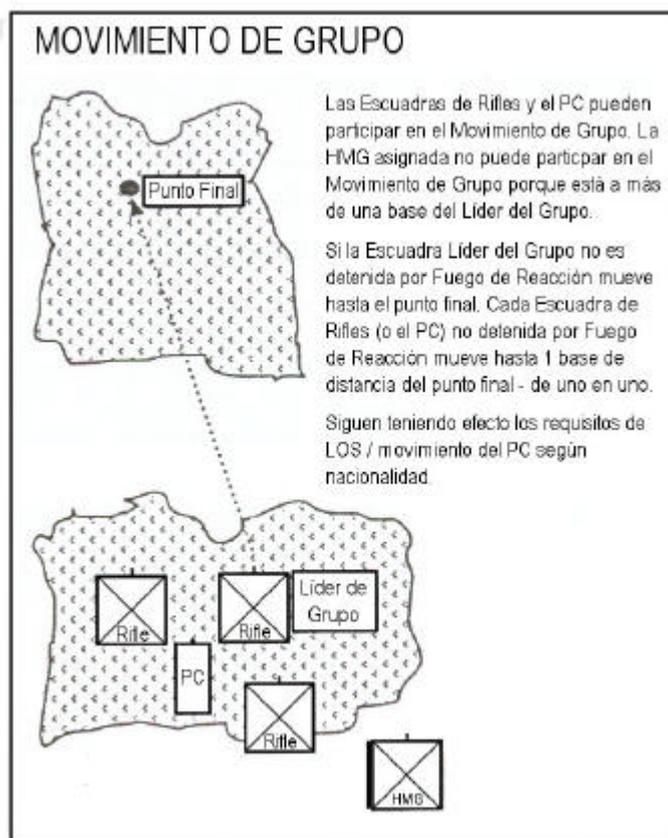
- Fuego Cruzado -

4.2 Movimiento en Grupo

- Escuadras, HMGs y Comandantes (PC), pueden mover juntos de una vez o de uno en uno, siempre que pertenezcan al mismo pelotón.
- Un CC o FO también puede mover como parte de un grupo de su compañía. La LOS del PC para unidades no alemanas también se requiere para el Movimiento en Grupo.

Procedimiento del Movimiento en Grupo

- El Jugador en Fase señala alguna Escuadra, HMG, PC o CC como líder del Grupo (GL). El resto de Escuadras o HMGs que estén a menos de una base del GL también pueden mover.
- Un CC no puede ser GL a menos que haya reemplazado a un PC eliminado. Un FO nunca puede ser GL.
- Se mueven las Escuadras de una en una pudiendo ser atacada cada una por Fuego Reactivo (6.2.1). Si al menos una de las Escuadras en Movimiento es Suprimida o Eliminada por Fuego Reactivo la Iniciativa cambia, pero sólo tras haber intentado mover todas las Escuadras.
- Se indica la línea de movimiento del GL y se marca el punto final del movimiento. Si el GL no es detenido por Fuego Reactivo realiza el movimiento completo.
- Cada Escuadra participante también indica su línea de movimiento. Cada Escuadra no detenida por Fuego Reactivo mueve a menos de una base del punto de llegada. Una Escuadra se detiene en el punto que un Fuego Reactivo consigue Pin, Suprimirla o Eliminarla.



4.3 Accidentes del Terreno

- Pueden ser Colinas, Bosques, Depresiones, Campos de Trigo o Terreno Díficil.
- Otros Accidentes son Estructuras como Edificios o Bunkers. Los caminos y carreteras no afectan al juego.

4.4 Capacidad de Protección de un Accidente del Terreno

- Un Accidente del Terreno debe tener un tamaño suficiente para albergar de 4 a 6 Escuadras. Una Escuadra se considera enteramente dentro o enteramente fuera de un Accidente basándose en donde está situado el centro de la base.
- Los Accidentes bloquean la LOS y pueden proporcionar un ocultamiento inicial, ver Emplazamiento Escondido (5.3).
- Pero no todo tipo de Accidente bloquea la LOS u ofrece protección de todos los fuegos, como se verá a continuación:
 - LAS COLINAS: Bloquean la LOS. Ofrecen protección del Fuego Directo solamente.
 - CAMPOS de hierba alta: Bloquean la LOS. Ofrecen protección del Fuego Directo solamente.
 - BOSQUES: Bloquean la LOS. Ofrecen protección de todos los fuegos.
 - TERRENO DIFÍCIL: No bloquea la LOS. Pueden ser Escombros, Edificios quemados, granjas destruidas. Ofrecen protección de todos los fuegos.
 - DEPRESIONES: No bloquean la LOS. Proporcionan invulnerabilidad de todos los fuegos desde fuera de la depresión, excepto de Escuadras en colinas con visión sobre la Depresión (5.2.1).
 - BOCAGE / SETOS / MUROS: Bloquean la LOS. ofrecen protección a todo tipo de fuego. Algunos campos pueden estar rodeados por filas de árboles densos, esto es el BOCAGE. Una Escuadra se para inmediatamente cuando contacta con Bocage / Seto / Muro. En su próxima Acción de Movimiento puede cruzar el Seto / Muro / Bocage al lado opuesto. En la siguiente Acción podrá mover normalmente. Los vehículos no pueden pasar el BOCAGE ni Muros, pero pueden pasar sobre setos.
 - ARROYOS: No bloquean la LOS. Una Escuadra se para inmediatamente cuando llega a un Arroyo. En su próxima Acción de movimiento, puede cruzar el Arroyo al lado opuesto.
 - CUERPO A TIERRA: Protege de todos los fuegos.

4.4.1 Edificios

- Un Edificio puede ser ocupado por 2 Escuadras / HMGs máximo. PCs, CCs, FOs y Francotiradores no cuentan a efectos de límite de ocupación de edificios.
- A los edificios se puede entrar y salir por cualquier lado.
- Los ocupantes de un edificio pueden estar inicialmente Escondidos (5.3).
- Los edificios se consideran Estructuras de madera a menos que en un escenario especial se establezcan otras condiciones.
- El ocupante de un edificio no ve el terreno desde arriba.
- Los Edificios bloquean la LOS y proporcionan protección.

- Fuego Cruzado -

Escuadras y HMGs de diferentes Pelotones

- Todas las Escuadras y HMGs ocupantes de un Edificio se consideran junta en Cuerpo a Cuerpo cuando defienden un Edificio o Bunker (8.4).

Fuego Directo a Edificios

- Todos los ocupantes de un edificio disparan afuera usando el centro del Edificio como punto de Fuego. Si una Escuadra dispara de fuera a una Escuadra del Edificio, debe disparar al centro del Edificio.

- Escuadras de Rifles y SMG pueden disparar fuera del Edificio en cualquier dirección, o sea a 360°.

- Para Fuego Indirecto contra ocupantes de Edificios ver Fuego de Barrera / Edificios (7.1.2).

Fuego de Ametralladoras desde Edificios

- HMGs pueden disparar afuera solo desde una cara del Edificio.

- Una HMG debe girar para encarar y disparar por otra cara, pero al girar puede recibir Fuego Reactivo (6.2.1), a menos que esté dentro de un complejo de Edificios.

4.4.1a Complejos de Edificios

- Un Complejo de Edificios contiene al menos dos Edificios contiguos separados por un muro interior.

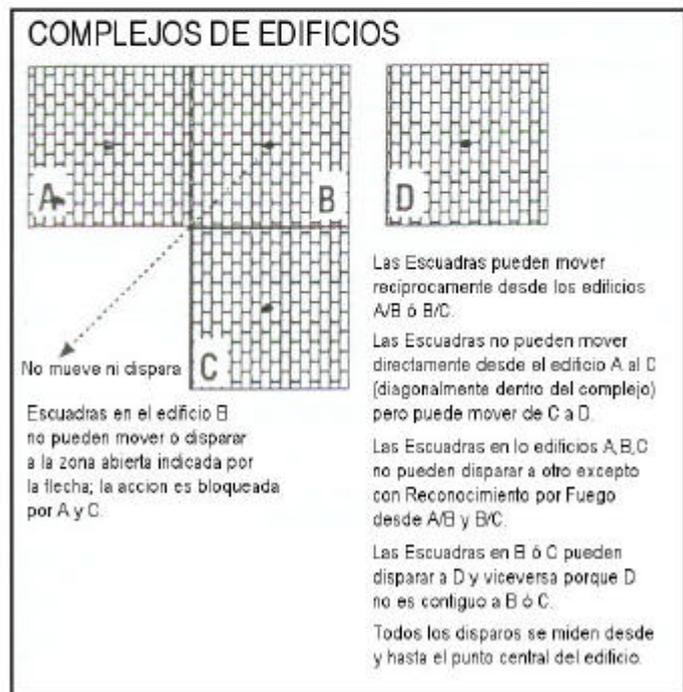
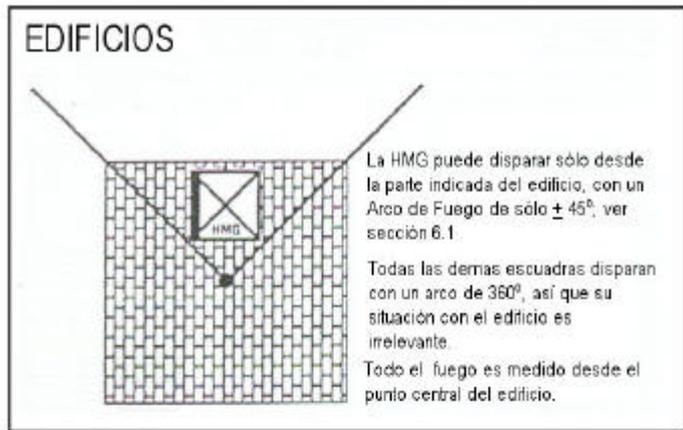
- Los complejos de Edificios deberían reservarse para escenarios con especiales condiciones como Stalingrado.

- El movimiento dentro de un Complejo de Edificios (de un Edificio a otro Adyacente) no implica Fuego Reactivo, pero el movimiento de un Area Adyacente a dentro del Edificio sí. (Ver Cuerpo a Cuerpo 8.4 y 8.5).

- Sólo se puede hacer Fuego de Fase de Areas no Adyacentes al Edificio a los ocupantes de un Complejo de Edificios.

- Una Escuadra en un Edificio solo puede disparar a un Edificio contiguo mediante Fuego de Reconocimiento (6.7).

- En un Complejo de Edificios con 3 Edificios en L, las Escuadras no pueden mover o disparar diagonalmente a esquinas cerradas.



4.4.2 Trincheras, Bunkers y otras Estructuras

- En una trinchera solo caben 2 Escuadras o Armas, no cuentan PCs, CCs, FOs y Francotiradores. El disparo desde o hacia una Trinchera debe hacerse como si fuera un Edificio. Un Edificio fuerte de piedra se trata como un Bunker.

- Las Trincheras ofrecen protección a una o más caras según se establezca en el escenario. A menos que se asalte en Cuerpo a Cuerpo, se debe entrar y salir solo por una de las caras abiertas.

- Un Bunker ofrece protección a las 4 caras, pero solo se puede entrar y salir por detrás. Trincheras y Bunkers pueden ser atacados en Cuerpo a Cuerpo desde cualquier lado. Los ocupantes de Bunkers y Trincheras pueden estar inicialmente Escondidos (5.3).



- Fuego Cruzado -

4.5 Movimiento de Retirada

- Un movimiento de Retirada permite a un jugador reposicionar una Escuadra sin recibir Fuego Reactivo al principio del Movimiento.
- Una Escuadra retirándose debe comenzar el movimiento dentro de un Accidente del Terreno. Para retirarse girará 180° y se moverá tan lejos como permita el terreno y el potencial Fuego Reactivo enemigo. Una Escuadra retirándose puede girar al principio de su movimiento como parte de su Acción de Movimiento.
- Cuando una Escuadra se retira de una Estructura se considera que ya está encarado a su borde del tablero.
- Una Escuadra retirándose no puede ser disparada mientras está en el Accidente del Terreno inicial. En cuanto sale de este Accidente se le puede disparar RF en cualquier momento.

5.0 LOCALIZACIÓN

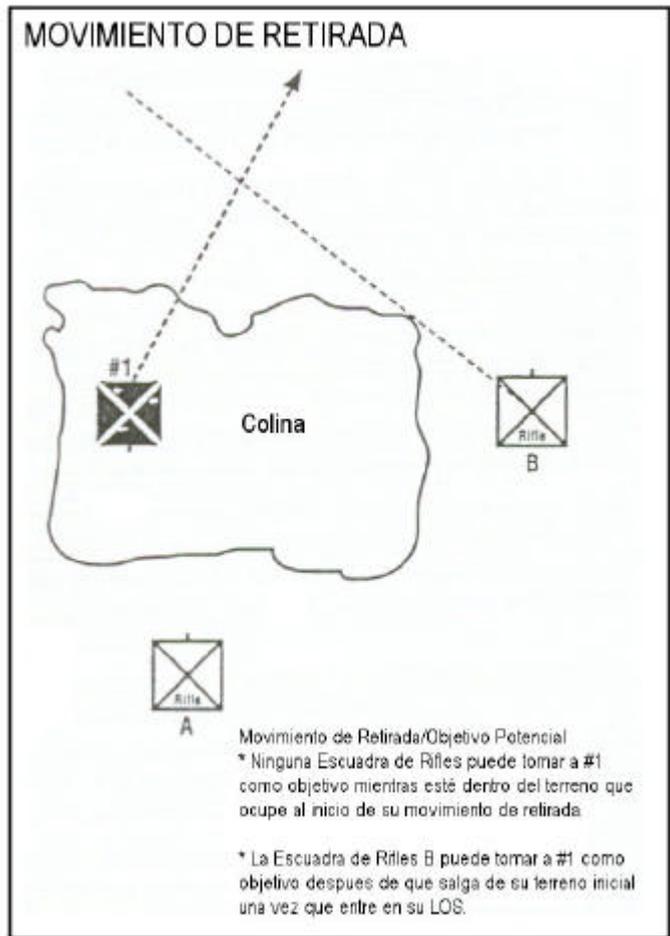
- Se refiere al avistamiento e identificación de Escuadras enemigas.
- Localización ocurre cuando una Escuadra enemiga se encuentra en la LOS de una Escuadra observadora, sin dificultad.

5.1 Arco de Visibilidad

- El Arco de Visibilidad para todas las Escuadras es de 360°. Arco de Fuego (6.1).

5.2 LOS / Línea de Visión

- Para descubrir una Escuadra enemiga, la Escuadra observadora debe tener una LOS clara y sin obstrucciones. La LOS se mide del centro de la observadora al centro de la descubierta. Se puede usar un hilo para comprobar si hay LOS.
- Una Escuadra puede descubrir desde cualquier lugar dentro de un Accidente a otra en Campo Abierto, o a un blanco ocupando otro Accidente siempre que la LOS del observador no esté bloqueada.
- La LOS está bloqueada por un Accidente del Terreno, siempre que se descubra desde una Colina o Estructura. La LOS se bloquea por Bosques, Campos, Colinas, Bocage, y todas las Estructuras.
- La LOS no se bloquea por Escuadras amigas o enemigas.



- Fuego Cruzado -

5.2.1 Depresiones y Terreno Difícil

Depresiones

Una Escuadra dentro de una Depresión es invisible para un enemigo de fuera de la Depresión a menos que el enemigo esté en una Colina.

- Una Escuadra en una Colina que tiene LOS a una Escuadra en una Depresión la descubre normalmente y viceversa.

- Escuadras enemigas dentro de la misma depresión se descubren normalmente.

- Las Depresiones no bloquean la LOS. Una Escuadra puede ver otra enemiga al otro lado de la Depresión y dispararle, a través de ella.

Terreno Difícil

Son Escombros, Ruinas, Granjas destruidas, etc.

- El Terreno Difícil no bloquea la LOS, pero protege contra todos los fuegos.

- Una Escuadra puede disparar a otra a través del Terreno Difícil. Se puede realizar cualquier tipo de fuego contra los ocupantes del Terreno Difícil como en cualquier otro Accidente del Terreno.

5.3 Emplazamiento Escondido

- Se determina por las condiciones del escenario, un número de Escuadras o Armas puede emplazarse Escondido en o sobre algún Accidente del Terreno o Estructuras antes de empezar el Juego.

- Una Escuadra Escondida se coloca en el tablero permanentemente en cuanto es descubierta. Una Escuadra Escondida se descubre cuando:

- Mueve.
- Dispara.
- Es detectada por Fuego de Reconocimiento (6.7).
- Un enemigo entra en el Accidente que ocupa.

5.3a Anotación de las Escuadras Escondidas

- Se coloca un marcador numerado en cada Accidente donde un bando puede colocar Escuadras según las condiciones del escenario.

- Algunos marcadores representan Escuadras reales, otros son señuelos.

- El número de cada marcador se corresponde con el número de Escuadras / Armas presentes en cada Accidente. Anota esta información secretamente en la hoja de condiciones del escenario.

- Todas las Escuadras Escondidas en un Accidente son detectadas como se ve en 5.3.

- Una vez detectadas, las Escuadras pueden ser colocadas dentro del Accidente como desee el propietario.

- Los marcadores de señuelo se quitan cuando un enemigo entra en el Accidente o realiza Fuego de Reconocimiento que revele que el marcador es un Señuelo (6.7).

5.3.1 PCs y Emplazamiento Escondido

- Como todas las Escuadras no-alemanas requieren PCs para mover, si están Escondidos, la localización del correspondiente PC debe ser revelada cuando sus Escuadras subordinadas mueven, pero no hay que revelar en este Accidente ninguna otra Escuadra Escondida.

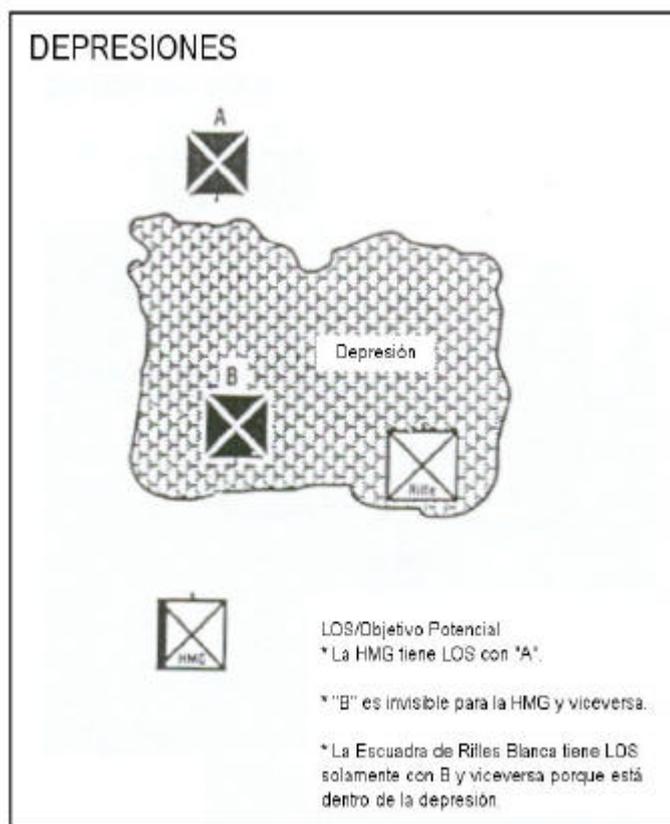
6.0 FUEGO DIRECTO

- Las Armas capaces de disparar Granadas o balas en trayectoria tensa (recta) son Armas de Fuego Directo. Esta habilidad de disparar a objetivos al alcance de la vista las distingue del Fuego Indirecto (Morteros y Artillería) que normalmente disparan con una trayectoria curva. Algunas armas, como IGs y ATGs son capaces de realizar ambos fuegos: Directo e Indirecto.

- El Fuego Directo es siempre Opcional, y puede ser realizado sólo contra un blanco que el atacante pueda ver (en su LOS).

- Al igual que el avistamiento, el disparo se calcula desde el centro de la base del atacante al centro de la base del blanco.

- Cada Acción de Fuego Directo, ya sea realizada por el jugador en Fase o por Fuego Reactivo, debe realizarse de uno de los tres modos posibles, indicados en la secc. (6.4).



- Fuego Cruzado -

6.1 Arco de Fuego

- Una Escuadra puede disparar sólo a un blanco avistado que está dentro de su Arco de Fuego y de su LOS.

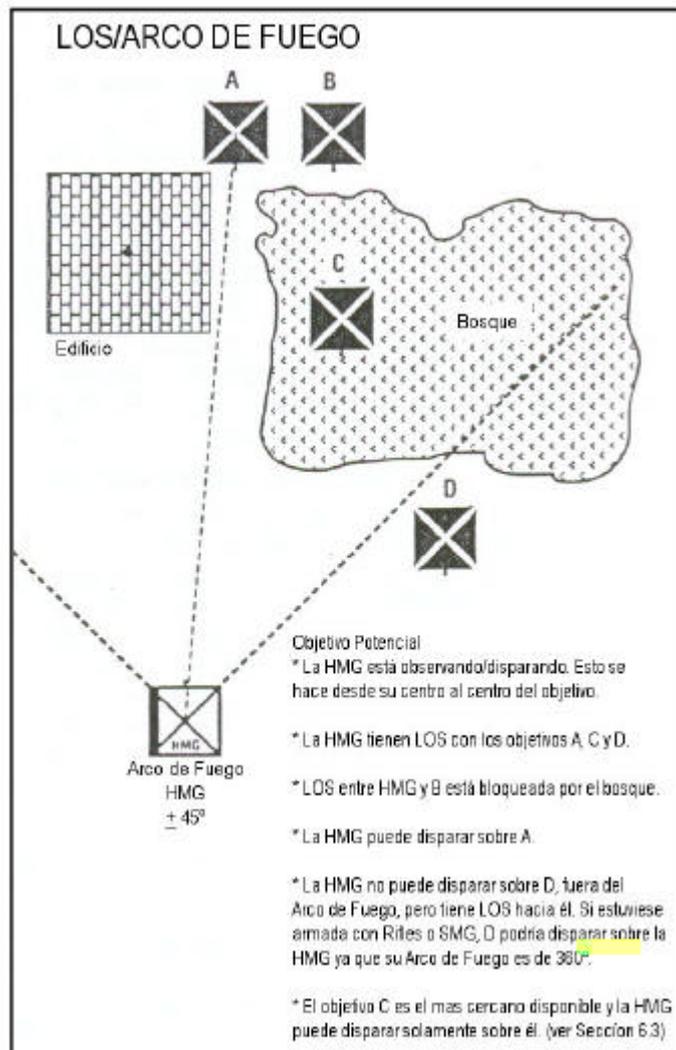
- Las Escuadras y Armas ven a 360° (Arco de Visibilidad), pero el Arco de Fuego está determinado por las características de la Escuadra atacante. Consecuentemente, una Escuadra puede avistar a un enemigo pero no puede dispararle. Hay dos Arcos de Fuego diferentes:

- Escuadras de Rifles y de Subfusiles: 360°.
- Armas Pesadas (HMGs, Morteros, IG): + - 45°.
- Vehículos ver Sección 11.2.

- Una Escuadra / Arma puede disparar a través de un hueco entre Accidentes del Terreno o entre unidades amigas. Pero hay que asegurarse que el hueco es claramente visible comprobando la LOS.

6.2 Elección del Atacante (Fuego de Fase y Fuego Reactivo)

- Las Escuadras del Jugador en Fase pueden disparar a un blanco dentro de la LOS y de su Arco de Fuego, sujeto a las reglas de Proximidad del Blanco (6.3) y a las prohibiciones de Fuego Directo (6.6).



- Fuego Cruzado -

6.2.1 Fuego Reactivo

- Una Acción de Movimiento del Jugador en Fase puede ser contestada con una sola reacción de Fuego de su oponente.
- Alguna Escuadra enemiga, Comandante o FO, que pase a través, salga de, o acabe su movimiento dentro del Arco de Fuego de un atacante elegible puede ser disparado por el Jugador NO en Fase usando Fuego Reactivo.
- Cuando se realiza Fuego Reactivo, el atacante puede disparar a algún punto durante el movimiento del blanco en que tenga LOS (dentro de su Arco de Fuego). P. ej.: cuando el blanco gira, empieza a mover, ha movido unos centímetros o ha parado, es decir, cualquier punto entre la salida y la llegada en que tenga LOS y Arco de Fuego.
- Cada reacción de Fuego Reactivo debe usar uno de los tres modos de fuego (6.4).
- El Fuego Reactivo no está sujeto a las reglas de proximidad (6.3).
- El Fuego Reactivo no puede ser aplicado contra Escuadras en Cuerpo a Tierra, pero se puede aplicar contra Escuadras al intentar levantarse (4.1.2).

Procedimiento de Fuego Reactivo

- El Jugador en Fase realiza su movimiento indicando primero con su dedo la pretendida línea de movimiento de su-s Escuadra-s.
- El Jugador NO en Fase declara entonces cual Escuadras dispara-n, seleccionando uno de los 3 modos de fuego (6.4) y en qué preciso momento durante el movimiento del blanco.
- Si el atacante consigue un Pin o Suprime el blanco, el blanco se para en el punto de su movimiento en que el fuego fue reclamado contra él. Procedimiento de Fuego (6.4) y Efectos de Fuego (6.5).

Limitaciones del Fuego Reactivo y "Sin Munición"

- Cada vez que una Escuadra consigue realizar un Pin, Suprimido o Eliminado usando Fuego Reactivo está posibilitado (no es obligatorio) a disparar otra vez esa Iniciativa si el Jugador en Fase intenta otro movimiento.
- Una Escuadra que falla al realizar al menos un Pin no puede disparar otra vez durante esa Iniciativa. La Escuadra debe marcarse con un marcador de "Sin Munición".

Prohibiciones del Fuego Reactivo

- El Movimiento dentro de un Complejo de Edificios (de un Edificio a otro Adyacente) no permite realizar Fuego Reactivo (4.4.1.A).
- El Movimiento a un Edificio o Estructura (de Areas no adyacentes) permite realizar Fuego Reactivo sean parte de un Complejo de Edificios o no.
- A los ocupantes de un Complejo de Edificios solo se puede dirigir Fuego de Fase desde Areas no Adyacentes.
- El Fuego Reactivo no puede ser reclamado contra un blanco realizando movimiento de Retirada (4.5).

6.3 Proximidad del Blanco (Solo para Fuego de Fase)

- Un ataque de fuego debe ser aplicado contra el blanco descubierto más cercano. Si este blanco no es claro, tira un dado para decidir el debate.
- Todas las Escuadras en Estructuras están equidistantes de un atacante, cualquier Escuadra puede ser atacada.

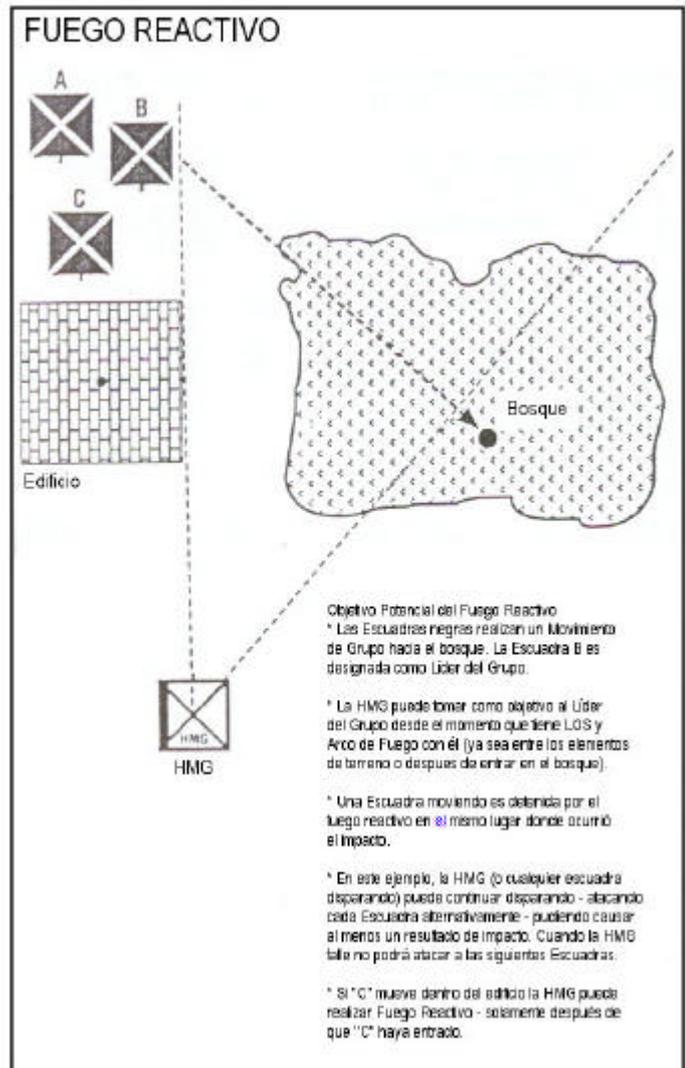
Comandantes, FOs y Proximidad del Blanco

- Comandantes o FOs pueden ser disparados sólo bajo la siguientes circunstancias:
 1. Si ellos son los blancos más cercanos en Campo Abierto.
 2. Si ellos están en o sobre un Accidente, son los blancos más cercanos y no hay otras Escuadras en el Accidente.
- De otra manera, se debe disparar a la siguiente Escuadra más cercana.

Excepción: Las reglas de Proximidad al Blanco se ignoran cuando el Jugador NO en Fase desarrolla Fuego Reactivo.

6.3.1 Prioridad de Blanco (Cuando se usan vehículos o Cañones)

- Estas reglas controlan la selección de blanco cuando hay diferentes tipos de blanco disponibles, y anulan las reglas de Proximidad del Blanco.
- Una Escuadra de Infantería no puede disparar a Vehículos si hay alguna infantería desmontada o servidores de Armas que pueden ser atacados. El Fuego es entonces dirigido a la Escuadra desmontada más cercana.
- Un Tanque o Cañón Antitanque no puede disparar a la Infantería si hay algunos Vehículos enemigos que pueden ser atacados.



- Fuego Cruzado -

- La regla de Prioridad de Blanco no vale para cañones de Infantería, que disparan al Blanco más cercano (11.2).
Excepción: La regla de Prioridad de Blanco no vale cuando el Jugador NO en Fase realiza Fuego Reactivo.

6.4 Procedimiento de Fuego

- Hay 3 formas diferentes de Fuego Directo. Estos modos se diferencian primeramente por el número de Escuadras o HMGs participantes disparando a un solo blanco durante una Acción de Fuego Directo.
- Un blanco es definido como una sola Escuadra, servidores de Arma o Vehículo.
- Cada modo de fuego constituye una simple Acción de Fuego. Cada modo puede ser usado para realizar Fuego de Fase o Fuego Reactivo.

- Los 3 modos son:

1. Un ataque por una sola Escuadra o HMG contra un solo blanco.
2. Un Grupo de Fuego consiste en 2 o más Escuadras de HMGs asignadas. El jugador designa una Escuadra como Líder del Grupo de Fuego (FGL). Algunas o todas las Escuadras o HMGs asignadas del mismo Pelotón dentro de una base de ancho del FGL pueden también disparar a la misma Escuadra blanco. A efectos de selección del blanco más próximo, la Escuadra enemiga más cercana al FGL es considerada el blanco más próximo para todas las Escuadras.
3. Un Fuego Cruzado consiste en 2 o más Escuadras o HMGs asignadas del mismo Pelotón (bajo la dirección de su PC) disparando a un solo blanco (6.4.1).

Datos de disparo

- Para los tres modos de disparo se adjudica un ataque de Fuego Directo a cada Escuadra o HMG participante.

- Una Escuadra de Rifles tira 3 dados por ataque.
- Una HMG tira 4 dados por ataque.

- P.e.: Un Grupo de Fuego o Fuego Cruzado de 3 Escuadras de Rifles realiza 3 ataques (cada uno de 3 dados).

Acciones de Fuego Exitosas

- Si alguna de las Escuadras o HMGs participantes en el ataque Suprime o Elimina el blanco, la Acción de Fuego ha tenido éxito y todos los atacantes pueden disparar otra vez (ver Sin Munición 6.2.1).
- Los Grupos de Fuego y Fuegos Cruzados ofrecen más oportunidades (ataques) de Suprimir o Eliminar un blanco, y por lo tanto, retener o conquistar la Iniciativa.

6.4a Limitaciones del Grupo de Fuego o Fuego Cruzado

- Una Escuadra no puede participar en un Grupo de Fuego ni Fuego Cruzado si el blanco está detrás del atacante. P.e.: Si el blanco está 180° detrás de la cara anterior del atacante sólo 1 Escuadra puede atacar hacia atrás. Excepción: Las Escuadras NO-HMGs en edificios pueden disparar a 360°.

6.4.1 Fuegos Cruzados

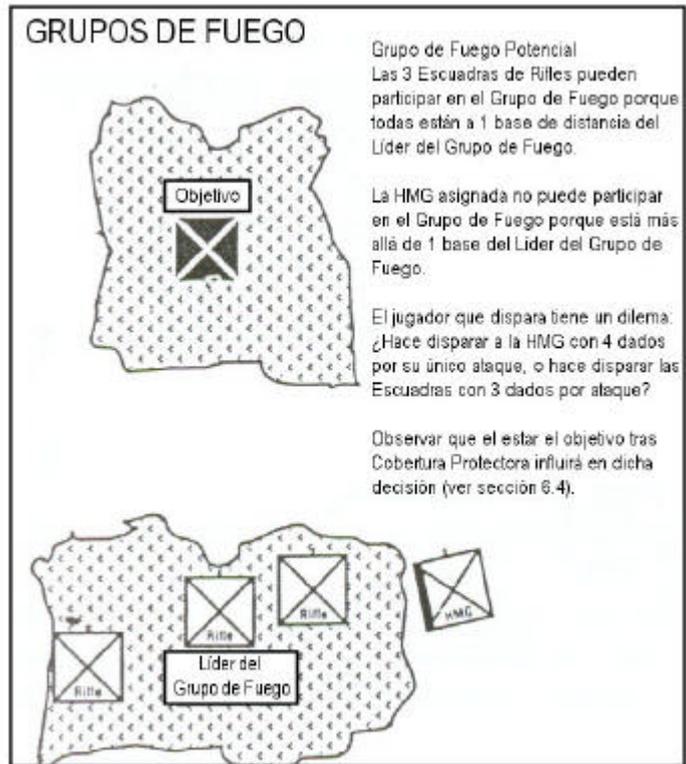
- Un Fuego Cruzado permite a un jugador disparar con todas las Escuadras de un Pelotón más alguna HMG asignada a un solo blanco. A diferencia de los Grupos de Fuego, las Escuadras o HMGs participantes pueden estar ampliamente separadas.
- Se requiere un PC para dirigir el fuego de sus Escuadras o HMGs subordinadas (sólo éstas). La localización del PC es crucial, como se ve más adelante.

Requisitos del Fuego Cruzado / Elegibilidad

- Algunas o todas las Escuadras elegibles pueden participar en un ataque de Fuego Cruzado. El PC y cada una de sus Escuadras debe tener LOS al blanco.
- Algunas Escuadras que no tengan LOS al blanco no pueden participar en el ataque.
- El PC debe también tener LOS a cada una de sus Escuadras participantes, las que están fuera de su LOS no pueden contribuir con su fuego. Un jugador no está obligado a realizar Fuego Cruzado aunque cumpla los requisitos para hacerlo.
- Para Fuego Reactivo, todas las Escuadras y el PC deben tener LOS a la Escuadra blanco en movimiento en el punto donde se aplica al fuego contra ese blanco.

Apuntando en Fuego Cruzado y Procedimiento de Fuego

- A efectos de la selección de Proximidad del blanco, la Escuadra enemiga más cercana al PC está considerada el blanco más cercano para todas las Escuadras.

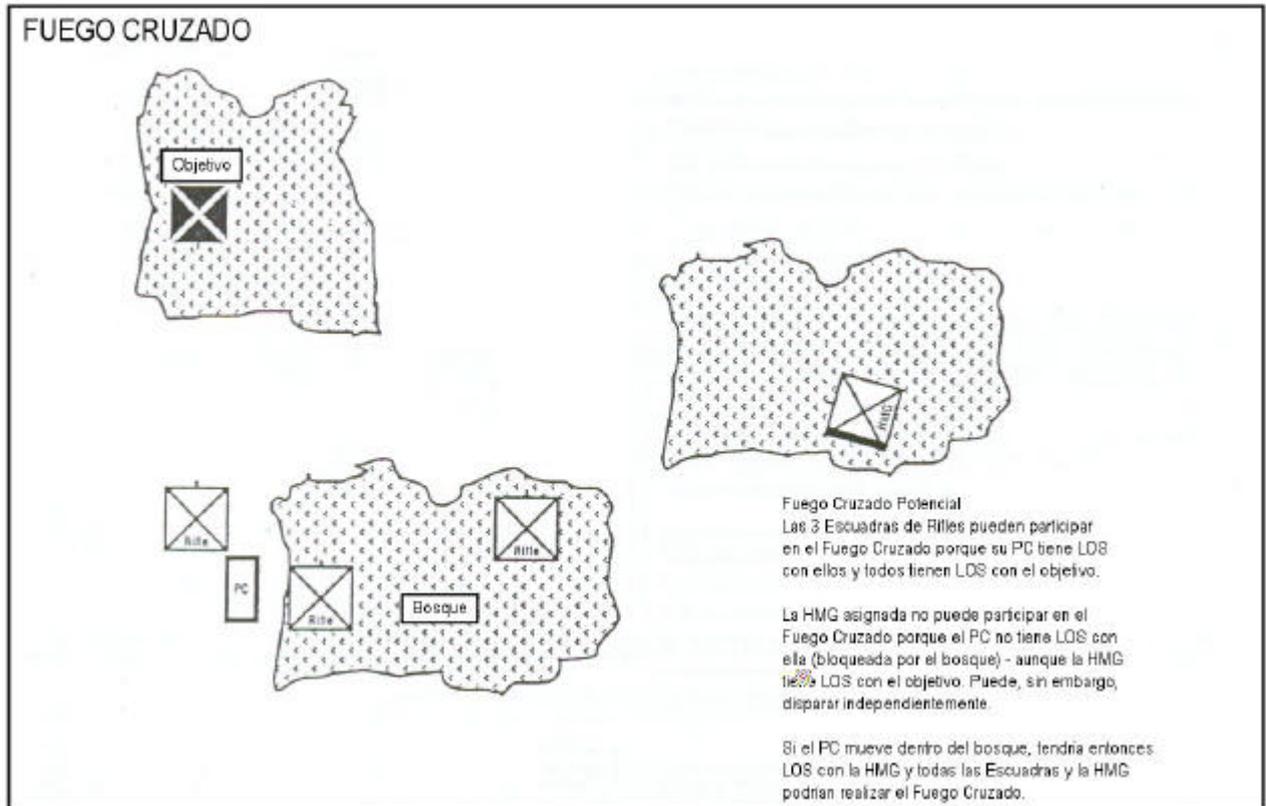


- Fuego Cruzado -

Ejemplo de Fuego Cruzado: 3 Escuadras Americanas y 1 HMG bajo la dirección de su PC disparan a una Escuadra alemana en Campo Abierto. Esto son 3 ataques de 3 dados cada uno, más uno de 4 dados. Si al menos uno de estos cuatro ataques produce una supresión o Eliminación, los americanos retienen o conquistan la Iniciativa.

PCs Eliminados y Pérdida del Fuego Cruzado

- El Potencial Fuego Cruzado se pierde con la muerte del PC.
- Se vuelve a tener cuando se crea un nuevo PC (2.3.3).



6.4.1.A Fuego Cruzado de HMG y el CC

- El CC puede hacer Fuego Cruzado con todas las HMGs (3 máximo) no asignadas de su compañía. Este potencial Fuego Cruzado se pierde permanentemente cuando muere el CC.

6.5 Efectos del Fuego / Resultados

- Cada ataque produce uno de estos efectos: *Sin efecto, Pin, Suprimido o Eliminado*.

6.5.1 Aciertos y Pins

- Un **Acierto** es una tirada de dado de 5 ó 6. Se consigue un resultado de un Pin con un Acierto de los dados de una Escuadra o Arma. Otros Pins adicionales al mismo blanco no tienen efecto.
- Si el atacante hace un Pin a un blanco moviéndose (con Fuego Reactivo), el blanco es detenido en el punto de su movimiento donde es disparado.
- Una Escuadra en Pin no puede mover hasta que es Reorganizada pero puede disparar.

6.5.2 Supresiones

- Una Supresión resulta consiguiendo 2 Aciertos con una Escuadra o Arma.
- Una Escuadra Suprimida no puede mover o disparar hasta que sea Reorganizada. Si los atacantes Suprimidos o Eliminados de un blanco moviéndose (con Fuego Reactivo), el blanco es detenido donde ocurre el fuego, y la Iniciativa cambia.
- Si una Escuadra ya Suprimida recibe otra Supresión es Eliminada. Los disparos no necesitan ser consecutivos.

Figuras de Bajas / Escuadras Reorganizándose

- Usar figuras de bajas (heridos y muertos) para indicar Escuadras Pins y Suprimidas.
- Los Pins y las Supresiones sólo se pueden quitar Reorganizando (9.0).

6.5.3 Eliminados

- Se obtiene el resultado de Eliminado con 3 Aciertos (5.6) contra una Escuadra o Arma. Las Escuadras eliminadas se quitan del tablero.

6.5.4 Modificadores de Fuego Directo por Accidentes del Terreno

- Si el blanco está en un Accidente del Terreno capaz de proporcionar Protección, o el blanco está en Cuerpo a Tierra, la Escuadra atacante o Arma usa un dado menos que los normalmente permitidos.

- Fuego Cruzado -

- No se puede combinar Accidentes para ofrecer protección mayor que -1 dado. P.e.: Cuerpo a tierra dentro de un bosque no es acumulativo.

Ejemplo: Un Grupo de Fuego de 3 Escuadras con 3 dados cada una normalmente, usa solo 2 dados cada una contra un blanco en un Accidente del Terreno con Protección. Una HMG en vez de 4 dados usará 3 solamente. **Excepción Subfusiles (6.8).**

6.6 Prohibiciones de Fuego Directo / Fuego Bloqueado

- No se puede hacer Fuego Directo a través de una porción de Escuadra amiga o a través de un Accidente que se interpone entre el atacante y el blanco cuando ninguno está dentro de dicho Accidente. Los Arroyos, Setos y Alambradas no bloquean ningún fuego. Las Escuadras enemigas nunca bloquean el fuego amigo.

- Comandantes: Ningún comandante puede disparar.

6.7 Reconocimiento por Fuego (RBF)

- RBF es Fuego Directo aplicado contra un *supuesto enemigo* en un Accidente del Terreno con la esperanza de detectar a sus ocupantes a través de una nerviosa respuesta al fuego o un movimiento involuntario. RBF solo puede realizarse por Escuadras de Rifles, SMG y HMGs.

Procedimiento de Reconocimiento por Fuego

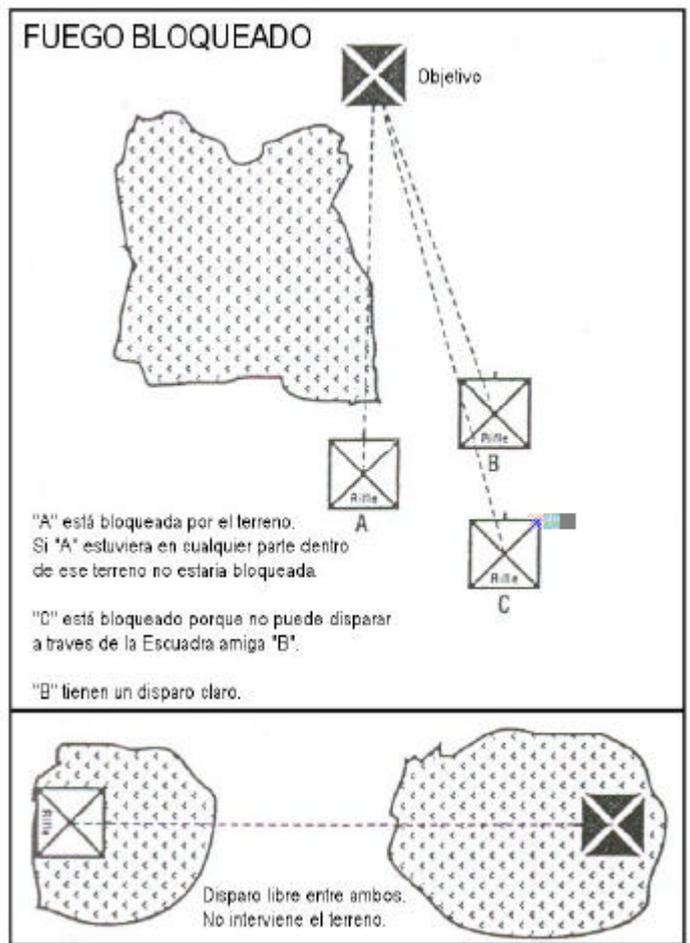
- Se tira un dado por cada Escuadra atacante o HMG contra los ocupantes de un Accidente del Terreno. (En RBF se permiten los Grupos de Fuego y los Fuegos Cruzados). A estos efectos una HMG cuenta como una Escuadra normal. Si la tirada de dados del atacante detecta el blanco el ataque tiene éxito y retiene la Iniciativa.

Detección de blancos con RBF

- Todos los ocupantes son detectados con una tirada de **6**.

- Si el Accidente del Terreno no está ocupado, el Jugador en Fase debe tirar al menos un 6 para retener la Iniciativa, si no, la pierde. Los marcadores Señuelo deben quitarse al sacar un 6 el atacante.

- Si alguna Escuadra Escondida usa RBF o cualquier otro tipo de Fuego es inmediatamente revelada su posición y debe colocarse en el tablero.



6.8 Subfusiles (SMGs)

- Estas reglas reflejan la mayor letalidad de las SMGs a corto alcance y sus limitaciones a largo alcance.

- Una SMG sólo tira 2 dados normalmente.

- Si es atacada en Cuerpo a Cuerpo, una Escuadra SMG tira 4 dados. Solo cuando la Escuadra atacante esté a distancia de contacto (menos de 2 cm.). Pero si la Escuadra SMG quiere parar el ataque más lejos solo tirará 2 dados. El resto de reglas y modificadores de fuego se aplican igual. Las Escuadras SMG también tienen ventajas en el Cuerpo a Cuerpo (8.0).

Protección y SMGs

- Las SMGs nunca tiran menos de 2 dados. La penalización de -1 solo se aplica cuanto tiran más de 2 dados.

6.9 Francotiradores

- Un Francotirador puede colocarse Escondido. El dispara una vez y se quita. Cuando dispara cuenta como una Acción, un disparo fallido no hace perder la Iniciativa. Pero los Francotiradores pueden disparar Fuego Reactivo y conquistar la Iniciativa.

Procedimiento de Fuego de los Francotiradores

- Se tiran 3 dados por Francotirador. Si el blanco es una Escuadra se usan los procedimientos normales de Fuego Directo.

- Los Francotiradores pueden disparar a Comandantes, FOs, y alguna Escuadra particular (*aunque estos no sean los blancos más cercanos*). Los Francotiradores ignoran la Proximidad del Blanco.

- Si el blanco es un Comandante, una Supresión resulta Eliminado y un Pin es un fallo. Así, necesitará sacar 5 ó 6 en dos o tres dados para Eliminar, otro resultado es un fallo.

- Como con fuego normal se resta un dado si el blanco está en o sobre un Accidente del Terreno con Protección.

6.10 Fuego de Emboscada

- El Fuego de Emboscada es una forma de Fuego Reactivo. Escuadras / HMGs Escondidas que ocupan un Accidente en el cual entra una Escuadra Enemiga se considera que han caído en una Emboscada.

- El Fuego de Emboscada se adjudica como Fuego Directo excepto que cada Escuadra Emboscando se le conceda un dado extra por ataque. Ejemplo: Una Escuadra de Rifles obtiene 4 dados en vez de 3. Una HMG tiene 5 en vez de cuatro, una SMG tiene 5 en

- Fuego Cruzado -

vez de 4 a corto alcance (menos de 2 cm.), y 3 dados en vez de 2 a largo alcance. Los Francotiradores no reciben bonus por Fuego de Emboscada.

- Sólo las Escuadras amigas ocupando el mismo Accidente son elegibles para bonus de Fuego de Emboscada. Ellos pueden usar Grupos de Fuego o Fuegos Cruzados dentro de ese Accidente. Las Escuadras amigas fuera del Accidente pueden contribuir al ataque (como en Fuego Cruzado) pero solo una Escuadra Emboscante recibe el dado extra.
- El Fuego de Emboscada puede realizarse o inmediatamente antes (2 cm.) o inmediatamente después que el enemigo entre en el accidente; los Emboscadores son inmediatamente colocados en el tablero. Cuando los Emboscadores disparan desde Estructuras el fuego se toma siempre antes de entrar. Como las Escuadras revelan su posición cuando disparan, cada Escuadra solo puede hacer un Fuego de Emboscada una vez por partida.
- También ver Encuentros Sorpresa en sección 8.5.

7.0 FUEGO INDIRECTO

- La mayoría de las armas capaces de Fuego Indirecto se consideran fuera del tablero a menos que se especifique de otra manera en un escenario especial. Cuando están sobre el tablero, deben colocarse antes de jugar y emplazar y designar los Accidentes del Terreno (normalmente cerca de la línea base); normalmente no se les permite mover después. Observa que ciertas armas como Cañones de Infantería pueden disparar Fuego Directo o Indirecto.
- El Fuego Indirecto puede realizarse en cualquier momento durante una Iniciativa del jugador. Un ataque de Fuego Indirecto que falla no causa una pérdida de la Iniciativa del Jugador en Fase.
- Todos los Fuegos Indirectos pueden ser disparados sobre las cabezas de las tropas amigas y sobre cualquier Accidente del Terreno. Pero no pueden realizar Fuego Reactivo ni contra vehículos.

Observadores Avanzados (FOs)

- Cada arma de Fuego Indirecto tiene un FO asignado representado por una figura. El puede atacar solo a una Escuadra blanco Descubierta a la que tenga LOS.
- Un FO puede controlar el fuego solo si mantiene estacionaria la Iniciativa entera. Si un FO mueve se revela su posición permanentemente, de otra manera hay que confiar en el enemigo cuando dice que tiene LOS y la posición del FO.
- Los FOs no luchan. Un FO no puede controlar el fuego si está Suprimido. Si está eliminado, no se puede reemplazar.

7.1 Tipos de Munición / Misiones de Fuego

- Un Arma puede disparar Fuego de Barrera (Alto Explosivo) o Humo. El tipo de munición puede cambiarse cada Iniciativa.
- Todas las Armas de Fuego Indirecto tienen un número limitado de Misiones de Fuego (FMs) que pueden realizar. Cada ataque de HE o de Humo gasta una Misión. El número de FMs permitido por tipo de batería se indica en la sección de Selección de Bonus.

Tiempo de Fuego Indirecto

- Para representar el tiempo necesario para recargar y comunicar la batería con el FO sólo se puede realizar un ataque de Fuego Indirecto por FO en una Iniciativa.
- Cuando se ha perdido la Iniciativa, y se ha recuperado, un jugador puede aplicar otro ataque de Fuego Indirecto de cada batería.

7.1.1 Fuego de Barrera (HE)

- Un Fuego de Barrera es un ataque usando Alto Explosivo (HE). El Fuego de Barrera no está sujeto a las reglas de Proximidad (6.3). El blanco del Fuego de barrera puede ser cualquier Escuadra, Arma (atalajada o desatalajada), o CC si está en juego. Un PC y un FO sólo pueden ser atacados cuando no hay otro tipo de Escuadras disponibles.

Armas de Fuego Indirecto

- Cuando atacan, cada Arma de Fuego Indirecto tiene un número de dados de ataque y un potencial de Eliminación, ambos basados en el calibre del Arma:

<u>Arma</u>	<u>Dados</u>	<u>Potencial de Eliminación</u>
Morteros de 2" / 50-60 mm.	3	Ninguno
Morteros y Cañones de 3"/82 mm.	4	1 Escuadra
Morteros 4.2"/120 mm. Cañones +85 mm.	4	2 Escuadras
Artillería Pesada +105 mm.	5	3 Escuadras (*)

(*) Cuando la Artillería Pesada dispara a Escuadras dentro de Edificios y Bunkers el Potencial de Eliminación se reduce a 1 Escuadra.

Procedimiento de Fuego de Barrera

- Selecciona una Escuadra blanco, tira el número apropiado de dados de fuego contra ella (un 5 ó 6 es un Acierto):
Un Acierto Pin una Escuadra, 2 Aciertos Suprimen una Escuadra, 3 o más Aciertos la Eliminan. Un blanco Suprimido, con otra Supresión es Eliminado.
- Ver Fuego Directo (6.5) para determinar los Efectos del Fuego y ver (6.5.4) para Modificadores por Protección de Accidentes del Terreno y por Cuerpo a Tierra.

Potencial de Eliminación

- Si la Escuadra blanco ha recibido 3 Aciertos, otras Escuadras dentro de una base del blanco (hasta el Potencial de Eliminación del Arma) son Suprimidas.
- Si estas otras Escuadras ya están Suprimidas resultan Eliminadas al instante.
- Estas Supresiones o Eliminaciones adicionales son elegidas por el defensor de acuerdo con las siguientes prioridades:

- Fuego Cruzado -

1. Escuadras/HMGs o Comandantes de Compañía.
2. Comandantes de Pelotón.
3. Observadores Avanzados.

7.1.2 Fuego de Barrera / Estructuras

- Cuando los Aciertos del Fuego de Barrera (Pin, Supresión o Eliminación), se consiguen contra Escuadras en Estructuras, el propietario decide cual de sus Escuadras recibe los Impactos, siguiendo la prioridad de la tabla anterior para Potencial de Eliminación. Así si una HMG y una Escuadra de Rifles ocupan un Edificio que recibe Aciertos de Barrera, el propietario elige cual de las bases es la víctima.

7.2 Humo

- El Humo puede ser colocado en cualquier área en la cual el FO tenga LOS incluso dentro de o sobre un Accidente del Terreno.
- El tamaño del área afectada (la cortina de Humo) puede ser:

- Batería de 50/60 mm. 2 bases de infantería.
- Batería de 3"/81/82 mm. 3 bases de infantería.
- Batería de 4.2"/120 mm. 4 bases de infantería.
- Baterías mayores 6 bases de infantería.

Procedimiento para Cortina de Humo

- Una Cortina de Humo puede ser colocada por el atacante si tiene una LOS al punto central. El FO debe indicar el centro de la Cortina de Humo; el Humo se colocará sobre este punto central en línea recta. El Humo se puede colocar en el ángulo deseado.

- El atacante tira **un dado**, con **3 o más** el Humo se coloca.

- Si en el dado sale 1 ó 2, el Humo no se coloca y se considera que el disparo ha fallado o se ha dispersado por el viento, gastando una Misión de Fuego.

Efectos de la Cortina de Humo

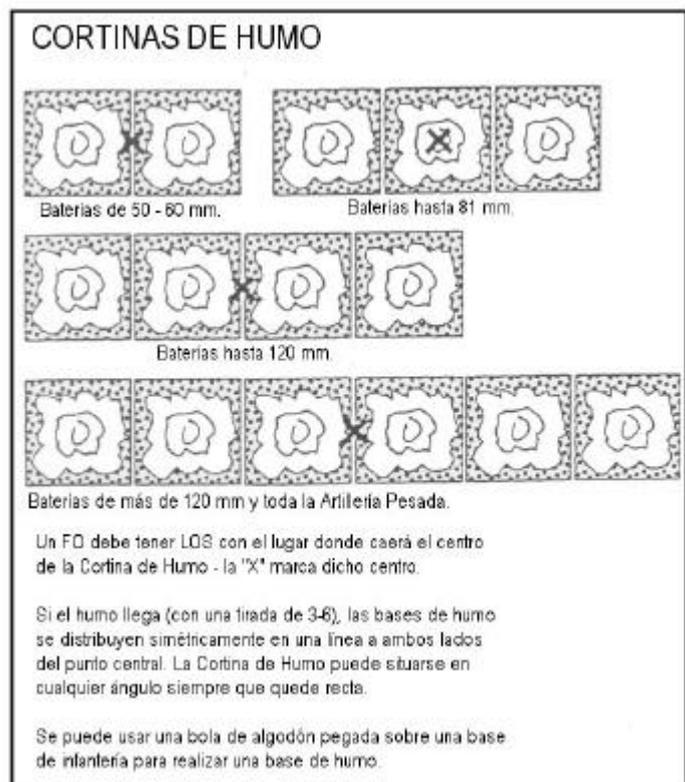
- El Humo bloquea el descubrimiento y todos los ataques de Fuego Directo a quienes pasan detrás de él, excepto que una Escuadra defendiéndose tras el Humo puede disparar a su atacante a corto alcance (2 cm.) si se traba en Cuerpo a Cuerpo.

- Las Escuadras sobre Colinas o elevaciones no pueden ver sobre el Humo. El Humo tampoco causa bajas.

Duración de la Cortina de Humo

- El Humo dura hasta el principio de la próxima Iniciativa del que lo ha colocado, cuando ésta comienza el humo se quita.

- En ese momento, el jugador puede tirar otra vez para colocar humo en la misma posición o en otro lugar que el FO tenga LOS.



8.0 COMBATE CUERPO A CUERPO

- El Cuerpo a Cuerpo se inicia cuando un Jugador en Fase ataca Escuadras moviéndose hasta contactar con ellas, o cuando el atacante contacta con un enemigo que ocupa una Estructura.

- Sólo CCs, Escuadras de Rifles, SMG y HMGs Japonesas pueden iniciar un Cuerpo a Cuerpo. Los servidores de armas no pueden iniciarlo pero sí defenderse en él.

- Los CCs pueden iniciar el Cuerpo a Cuerpo, los PCs nunca. Los Comandantes pueden asistir a sus Escuadras subordinadas añadiendo su modificador de Cuerpo a Cuerpo.

Vulnerabilidad del atacante

- Cada Escuadra atacante que no sea Pin, Suprimida o Eliminada por Fuego Reactivo, entra en Cuerpo a Cuerpo, ver (8.2). una Escuadra entrando en Cuerpo a Cuerpo puede ser disparada con Fuego Reactivo por la Escuadra blanco (si el blanco no está ya en Cuerpo a Cuerpo) o por Escuadras amigas del blanco.

- Una Escuadra atacante que resulte Pin, Suprimida o Eliminada se detiene en el punto donde recibió el fuego y no entra en Cuerpo a Cuerpo.

- Las Escuadras envueltas en Cuerpo a Cuerpo no pueden disparar otra vez hasta que el Cuerpo a Cuerpo se resuelva totalmente.

- Fuego Cruzado -

8.1 Pins, Suprimidos y Cambio de Iniciativa

- Si una Escuadra atacante es Suprimida o Eliminada se detiene en el punto en que recibió el fuego y no entra en Cuerpo a Cuerpo. La Iniciativa cambia inmediatamente al defensor.
- Si una Escuadra atacante entra en Cuerpo a Cuerpo, y en esta lucha resulta Suprimida, el resto de Escuadras atacantes se retiran 1 base de ancho hacia atrás, la Iniciativa cambia y no se produce el Cuerpo a Cuerpo. Sucede igual si un Cuerpo a Cuerpo se pierde antes de resolver otros combates existentes (se retrasan las otras Escuadras 1 base).

8.1.1 Japoneses y Rusos

- Cuando entran en Cuerpo a Cuerpo *Japoneses y Rusos*, ignoran los Pins (reflejando su tenacidad), pero una Supresión resulta en Eliminación (reflejando su vulnerabilidad). La Escuadra aunque ignore el Pin puede seguir recibiendo Fuego Reactivo.

8.2 Desarrollo del Cuerpo a Cuerpo

- El Cuerpo a Cuerpo se resuelve en el momento en que al menos una de las Escuadras atacantes contacta con una defensora. El momento para resolverlo lo determina el Jugador en Fase. El debe escoger resolver el combate cuando solo una de sus Escuadras ha contactado, o puede esperar hasta que lleguen otras Escuadras atacantes para asegurar el éxito.

Escuadras atacantes

- Todas las Escuadras atacantes tocando una Escuadra blanco están envueltas. Un Comandante dentro de una base de distancia de los atacantes subordinados puede incluirse en el ataque a opción del jugador.

Escuadras defensoras

- Un Comandante o FO dentro de una base de una Escuadra blanco subordinada puede incluirse en la lucha a opción del jugador defensor.
- Si el blanco es una HMG o servidores de armas, alguna Escuadra amiga, más un Comandante o FO dentro de una base del arma pueden ser incluidos.

Comandantes / FOs en Cuerpo a Cuerpo

- Un PC puede dar sus bonus a Escuadras en su Pelotón, y un CC a alguna Escuadra en su Compañía, ver modificadores de Cuerpo a Cuerpo.
- Si un CC o PC es el blanco, una Escuadra subordinada, Arma (o un CC) dentro de una base de distancia puede ser incluido a opción del jugador defensor. Si el blanco es un FO, alguna Escuadra amiga (o CC) dentro de una base puede ser incluida.
- Un PC o FO es Eliminado (capturado) si es contactado en solitario (estando a más de una base de una Escuadra amiga).
- El PC o FO el Eliminado (con algunas otras Escuadras) si se pierde el combate en el que está envuelto.
- Los CCs luchan como Escuadras normales (con bonus) y, como PCs, también pueden asistir a Escuadras subordinadas.

8.3 Procedimiento de Cuerpo a Cuerpo

- Cada jugador tira un dado por cada combate producido durante este movimiento. Se aplican los modificadores de Cuerpo a Cuerpo listados más abajo. El jugador con el resultado más alto gana el combate y todas sus escuadras permanecen en el juego, el otro pierde y se eliminan todas sus Escuadras. En caso de empate se vuelve a tirar.

Iniciativa

- Después de resolver el combate, la Iniciativa pasa al bando superviviente.

Modificadores de Cuerpo a Cuerpo

- (-2) Blanco Servidores de Armas (*).
- (-1) Tropas Verdes (al menos una Escuadra en combate).
 - Encuentro sorpresa:
 - (-1) Al que mueve.
 - (-2) Defensores contra japoneses.
- (+2) Atacante si el blanco tiene al menos una Escuadra Suprimida en combate.
- (+1) Todas las Escuadras SMG en combate.
- (+1) Todas las Escuadras de Veteranos en combate.
- (+1) Todas las Escuadras de Ingenieros de Asalto en combate.
- (+1) Por cada Escuadra más que tenga un bando que el otro. PCs y FOs no cuentan.
- (+1) o (+2) PC o CC en combate o dentro de una base de sus Escuadras (**).
- (+3) Tanques con torreta (***).
- (+2) Tanques sin torreta (***).
- (+1) APCs y otros Vehículos (***) ver (11.5).

(*) HMGs / Servidores de Armas

- Un Arma que lucha por sí misma o con un PC tiene -2 (más el modificador del PC). Si lucha con otra Escuadra no-Arma o con un CC lucha normalmente (no se aplica el -2) contando como una Escuadra más. Los servidores de Armas aplican su Modificador de Calidad de Tropa.

(**) Cuando hay varios comandantes envueltos se aplica el modificador del mejor.

(***) Todos los vehículos tienen "0" cuando combaten dentro de Bosques, Campos de Trigo, y Terreno Difícil.

Calidad de Tropa del Comandante

- Un CC añade su modificador a su Calidad de Tropa. P.e.: Un CC +1 Veterano tiene; +1 por ser Veterano y +1 por su bonus. Un PC contribuye solo con su modificador a sus Escuadras, su Calidad de Tropa no es un factor en Cuerpo a Cuerpo.

- Fuego Cruzado -

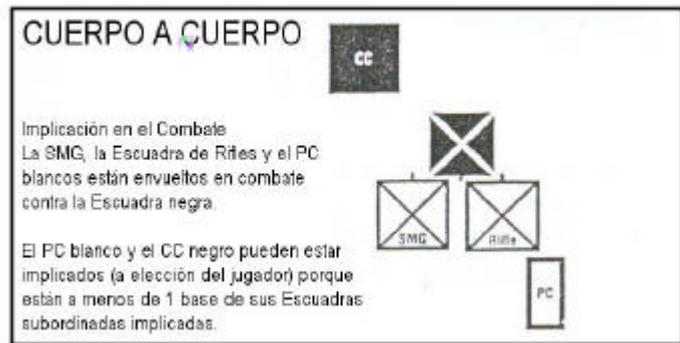
Ejemplo de Combate Cuerpo a Cuerpo

2 Escuadras regulares de Rifles con +2 PC atacan a 1 Escuadra regular de Rifles con +1 PC

Este combate se resuelve como sigue:

El atacante añade +2 a su dado por su PC. El atacante añade +1 por tener una escuadra adicional. El defensor añade +1 a su dado por su PC. El atacante obtiene un "2"; el defensor obtiene "6". El defensor gana 7-5 y *todos* los atacantes son eliminados.

La iniciativa pasa al defensor.



8.4 Estructuras: Edificios y Bunkers

- El combate dentro de Estructuras puede ser sangriento. Sólo las Escuadras que ocupen una Estructura se pueden tabar en combate, pero éste afectará a todas las ocupantes.
- Cada Escuadra atacante que contacte con la Estructura se trabará, las Escuadras atacando una Estructura desde Campo Abierto deben contactar con la Estructura directamente por alguna de sus caras.
- Las Escuadras atacantes victoriosas no pueden exceder la capacidad de la Estructura. Alguna puede ocupar la Estructura, las restantes detrás de ella (fuera). La ocupación tras el combate no implica recibir Fuego Reactivo.
- Los comandantes atacantes dentro de una base de una Escuadra envuelta pueden asistir a sus Escuadras como se explica más adelante.
- Recuerda que las Escuadras defensoras de diferentes pelotones no pueden combinar su fuego contra un atacante (usando Grupos de Fuego o Fuegos Cruzados). Por lo tanto, disparan con tantas Escuadras como sea posible, (del mismo pelotón) según regla 6.4. Si algunos atacantes alcanzan la Estructura, los restantes ocupantes no disparan.

Resolución de cuerpo a Cuerpo en Edificios / Bunkers

- Un Cuerpo a Cuerpo en una Estructura puede consistir en múltiples combates. El defensor divide su fuerza en uno o más combates; el más pequeño combate consiste en una Escuadra / Arma.
- El atacante debe aparejar cada combatiente con una Escuadra / Arma, como mínimo de las suyas. Si el atacante no puede aparejar todos los combates del defensor, el defensor entonces añade alguna Escuadra extra a los combates existentes como él prefiera.
- Si después de realizar el primer turno de combates todavía quedan Escuadras en ambos bandos, repetir el apareamiento de defensor / atacante y repetir la tirada de dados hasta que sólo un bando permanezca.

Iniciativa

- Después de resolver todos los subcombates, la Iniciativa pasa al bando superviviente sin tener en cuenta las pérdidas.
- Ejemplo: Cuerpo a Cuerpo en una Estructura Compleja. 2 Escuadras SMG Regulares guiadas por un PC +2 ataca a 3 Escuadras Rifles Regulares y un PC +1 defensores. El defensor divide su fuerza en 3 Escuadras (una contiene el PC +1). El atacante apareja: # 1 Escuadra contra una defensora. # 1 Escuadra y PC +2 contra otra Escuadra. # Deja la 3ª Escuadra y PC +1 sola. El defensor ahora coloca su tercera Escuadra y el PC +1 contra la Escuadra atacante con el PC +2.

Resolución de estos 2 combates:

1. Una Escuadra contra una Escuadra. El atacante añade +1 a su tirada de dado por ser SMG. El atacante saca un "2" y el defensor otro "2". El atacante gana 3-2 y la Escuadra defensora es eliminada.
2. Una Escuadra y un PC +2 contra 2 Escuadras defensoras y un PC +1. El atacante añade +2 por su PC y +1 por ser SMG (total +3). El defensor añade +2 por su PC y +1 por una Escuadra extra (total +2). El atacante saca "4", el defensor "6". El defensor gana 8-7 y el atacante es eliminado.
3. Comienza otra ronda de combates, enfrentando 1 SMG atacante contra dos Escuadras defensoras y un PC +1. El atacante añade +1 por tener una Escuadra SMG. El defensor añade +1 por su PC y +1 por tener una Escuadra extra (total +2). El atacante saca un "3", y el defensor un "3". El defensor gana 5-4 y la Escuadra atacante es Eliminada.
4. La Iniciativa cambia al defensor.

8.5 Encuentros Sorpresa

- Un Encuentro Sorpresa ocurre sólo cuando una Escudra entra en una Estructura ocupada por un enemigo Escondido, el cual debe ser revelado.
- Un Encuentro Sorpresa conduce a un Cuerpo a Cuerpo. Las Escuadras Escondidas reciben un bonus. Ver Complejos de Edificios (4.4.1.A) y ver Fuego de Emboscada (6.10).

- Fuego Cruzado -

9.0 REORGANIZACIÓN DE ESCUADRAS PIN / SUPRIMIDAS

- Una Escuadra puede ser Reorganizada con una Acción de Reorganización exitosa. Las Escuadras son Reorganizadas una cada vez. NO se puede aplicar Fuego Reactivo contra las Escuadras Reorganizándose.
- Para Reorganizar una Escuadra hay que tirar un dado en cuya tirada influyen la condición de la tropa y su calidad, más otros modificadores.
- Una Escuadra es Reorganizada cuando la tirada de dado modificada iguala o excede el número de Reorganización dependiendo de la Calidad de la Tropa y su condición (Suprimida o Pin).

	<u>Reorganizar Suprimidos</u>	<u>Reorganizar Pins</u>
Tropas Verdes	6	5-6
Regulares	5-6	4-6
Veteranos	4-6	3-6

Modificadores de Reorganización

Un PC o un CC dentro de una base de Escuadras reorganizándose aplican su modificador de mando (+1 o +2). Cuando hay varios comandantes presentes se usa sólo el modificador más alto.

Si la Escuadra Reorganizándose no está en la LOS de alguna Escuadra enemiga se aplica +1. Los PCs enemigos y FOs no cuentan.

- Cuando un Comandante Reorganiza se aplica su bonus +1 o +2 a él mismo. Sólo un CC o BC puede asistir a un PC.
- Un PC puede asistir Escuadras en su pelotón o asignadas a su pelotón a menos que estén todas Eliminadas, en cuyo caso puede asistir Escuadras de otro pelotón siendo reasignado permanentemente a ese pelotón.
- Un CC puede asistir a Escuadras, PCs, o Armas Pesadas en su Compañía, a menos que estén todos Eliminados, en cuyo caso puede asistir a Escuadras de otra Compañía siendo reasignado permanentemente a esa Compañía.

10.0 INGENIEROS Y OBSTÁCULOS

- Un escenario puede asignar un número de obstáculos a uno de los bandos, generalmente el defensor. Ver Generador de Escenarios (13.0), y Selecciones de Bonus para la disponibilidad de obstáculos y Escuadras de Ingenieros. Nota que los Ingenieros de Asalto son más efectivos en Cuerpo a Cuerpo que los Ingenieros de "línea".

10.1 Campos de Minas

- Un Campo de Minas es una base de 4 peanas de largo (12 cm.) y es señalado secretamente como parte del despliegue del terreno.

Emplazamiento de Minas

- Las Minas se colocan Escondidas. Un Campo de Minas puede ser colocado bien dentro de un Accidente natural del Terreno o bien conectando dos Accidentes, atravesando el campo abierto.
- Cuando se mina un Accidente del Terreno se coloca un marcador debajo del mismo; indicando que el Accidente entero está minado. Un jugador puede ocupar un Accidente Minado con Escuadras amigas pero estas son atacadas si giran o mueven.
- Cuando se conectan dos Accidentes del Terreno, coloca un marcador debajo de cada accidente en cada uno de los dos puntos que marcan la línea que conecta los dos accidentes.
- Un jugador cuya Escuadra o vehículo entra en un Campo de Minas debe ser avisado inmediatamente por su oponente y la sección de Campo de Minas debe ser colocada sobre el tablero. La unidad en movimiento es inmediatamente detenida (pero no Pin) en el Campo de Minas.
- Los ataques del Campo de Minas se realizan durante el movimiento. Cada Escuadra o vehículo es atacado cada vez que se mueve entrando, a través, o saliendo de una sección de Campo de Minas. Ataca a la Escuadra inmediatamente cuando entra. Si alguna Escuadra permanece estacionaria en un Campo de Minas no será atacada, pero si intenta salir del campo de minas entonces será atacada.

Procedimiento de ataque del Campo de Minas

- Contra Escuadras el propietario del Campo de Minas tira 4 dados por ataque. Se usa el procedimiento de Fuego Directo (6.4) y (6.5.1). Si el ataque del Campo de Minas Suprime o Elimina a la Escuadra el defensor toma la Iniciativa.
- Si el resultado es un Pin, se ignora este Pin y la Escuadra mueve normalmente.
- Si el Campo de Minas no consigue al menos una Supresión, el jugador que ha movido retiene la Iniciativa y mueve a través del Campo de Minas. Si la Escuadra es Suprimida es inmediatamente detenida en ese sitio, en el que cuando intente salir del Campo volverá a ser atacada.

Ataque de Campo de Minas contra vehículos

- Se tira 1 dado por ataque. Si sale un "4" o más el vehículo es destruido y el personal lanzado por los aires.

Limpiando Minas

- Sólo los Ingenieros pueden limpiar Minas. Cuando una Escuadra de Ingenieros entra en un Campo de Minas no detectado el adversario le notifica la localización del mismo, y los Ingenieros tiran un dado. Sacando "3-6" los Ingenieros detectan el Campo de Minas, no son atacados, y retienen la Iniciativa. Sacando "1-2", el Campo de Minas ataca a los Ingenieros pero debe al menos Suprimirlos para ganar la Iniciativa.

- Fuego Cruzado -

- Los Ingenieros no son atacados por un Campo de Minas despues de que éste ha sido detectado por cualquier tipo de Escuadra de su bando.
- Una Escuadra de Ingenieros puede quitar una sección de Campo de Minas cuando se den las siguientes condiciones:
 - ↳ Los Ingenieros deben estar adyacentes, o dentro de un Campo de Minas.
 - ↳ Los Ingenieros deben estar Estacionarios, No Suprimidos.
 - ↳ No deben haber realizado ningún disparo en toda la Iniciativa.

10.2 Alambradas

- Una sección de Alambrada tiene una longitud de 4 bases, y puede colocarse en cualquier lugar del campo, incluso encima o a través de un Campo de Minas. La Alambrada no bloquea la LOS (o Fuego Directo) pero impide el movimiento. Cruzar una Alambrada es un proceso de tres fases.
- Una Escuadra se para en cuanto contacta con la Alambrada. En su siguiente Acción de Movimiento puede intentar cruzar la Alambrada pero sólo al lado opuesto.

Enganchados en la Alambrada

- Una Escuadra de NO-Ingenieros debe tirar los dados para cruzar la Alambrada, antes de que se le aplique Fuego Reactivo. Tirando 1 dado: Verdes "5-6", Regulares "4-6", Veteranos "3-6". Se aplica el modificador del comandante que esté a menos de una base de distancia. Las Escuadras Enganchadas no pueden disparar.
- Si la tirada del dado tiene éxito y la Escuadra no resulta Pin, cruza al otro lado. Después de cruzar la Alambrada la Escuadra puede mover normalmente.
- Un bando pierde la Iniciativa si una Escuadra queda Enganchada en la Alambrada. Una Escuadra puede ser atacada por Fuego o Cuerpo a Cuerpo mientras está Enganchada en la Alambrada. Una Escuadra puede intentar mover en cuanto posea la próxima Iniciativa.
- Las Escuadras de Ingenieros cruzan Alambradas como las Escuadras normales pero sin tirar dados para ver si quedan Enganchados (no se enganchan).

Eliminando Alambradas

- Una Escuadra de Ingenieros puede quitar una sección de Alambrada cuando se den las siguientes condiciones:
 - ↳ Los Ingenieros deben estar adyacentes a la sección de Alambrada.
 - ↳ Deben estar estacionarios y NO suprimidos.
 - ↳ No deben haber disparado durante toda la Iniciativa.
- Eliminar una sección de Alambrada es una Acción exitosa.

Vehículos y Alambradas

- Un Vehículo Blindado (tanque) que contacta con una Alambrada la destruye y puede continuar moviendo. Un APC / Halftrack para y destruye la Alambrada pero no puede mover después de hacerlo durante esa Iniciativa, esperando para mover hasta la próxima Iniciativa.

Destrucción de Alambradas con Fuego de Barrera

- Una Alambrada es destruida cuando recibe 4 Impactos (5-6) de Fuego de Barrera, se quita un dado si la Alambrada está en un Accidente del Terreno con Protección. Los Impactos pueden ser acumulativos, a lo largo de varias Iniciativas.
- Si una Escuadra enemiga está Enganchada en la Alambrada los Impactos del Fuego de Barrera afectan tanto a la Escuadra como a la Alambrada.

10.3 Trincheras y Bunkers

- Las Trincheras pueden colocarse como parte de un escenario. Cada sección de Trinchera sólo proporciona protección en una dirección, pero puede ser atacada por cualquier lado. Las Trincheras pueden ser colocadas en cualquier lugar del tablero incluido el Campo Abierto. Una vez atrincheradas las Escuadras, si mueven o giran pierden sus bonus de protección.
- Todos los Fuegos contra una Trinchera se realizan restando un dado al ataque (como cuando se dispara a Escuadras en Accidentes).
- Un Bunker tiene una capacidad de 2 Escuadras.

Fuego contra Bunkers

- Además de quitar un dado al ataque, también se quitará un punto a cada dado.
- Todas las Escuadras en Bunkers pueden disparar hacia un solo lado, pero pueden ser atacadas desde cualquier lado.

11.0 VEHÍCULOS, CAÑONES Y BAZOOKAS

- Crossfire está dedicado a la Infantería. El uso de vehículos debería estar limitado al papel de apoyo, debiendo tener sólo unos pocos por cada bando. Los camiones no se usan en Crossfire, ya que se supone que han apeado a sus pasajeros antes de la batalla.

11.1 Acciones de Vehículos

- Un Vehículo mueve como una Escuadra excepto que no puede hacer Movimientos de Retirada. Un vehículo puede emplazarse Escondido como en sección (5.3).
- Un Vehículo / Cañon puede mover independientemente o puede usar Movimiento de Grupo con algunas Escuadras amigas.
- Algunos Vehículos / Cañones pueden mover sólo una vez, o disparar sólo una vez, durante cada Iniciativa del Jugador en Fase. Después que la Iniciativa se ha perdido y reganado puede mover o disparar otra vez.

- Fuego Cruzado -

Excepción: Los Vehículos armados solo con una MG pueden disparar más de una vez, como una HMG de Infantería.

- Un Vehículo / Cañón puede realizar Fuego Reactivo sólo una vez durante cada Iniciativa del Jugador en Fase, contra cualquier tipo de blanco enemigo que se mueva (aunque haya tenido resultados el Fuego). Pero si está armado sólo con una MG, el Vehículo puede disparar más de una vez, como una HMG.

Ejemplo: Un tanque gira o mueve en línea recta, no puede mover o disparar otra vez esa Iniciativa. Un Tanque dispara, no puede mover o disparar otra vez esa Iniciativa.

Un Tanque realiza Fuego Reactivo y Suprime o Elimina su blanco, la Iniciativa pasa al otro bando.

Ver Reglas Avanzadas para especiales características de Fuego.

11.1.1 Armas Remolcadas

- Los Cañones Antitanque y Cañones de Infantería mueven en 3 operaciones: enganchar / mover / desenganchar. Un Arma Remolcada debe ser enganchada para mover y desenganchada para disparar. Cada paso puede ser realizado solo una vez por Iniciativa. Además, un Arma desenganchada puede girar en su lugar para encarar a otra dirección, pero no puede disparar en esa Iniciativa.

11.1.2 Capacidad de Pasajeros de los APC

- Cada APC / Halftrack puede transportar hasta 4 Escuadras o Armas de Infantería (HMGs / Morteros).

Montar y Desmontar Pasajeros

- Cuando operan en conjunción con un transporte APC / Halftrack, las Escuadras de Infantería y Armas mueven en "operaciones".

- Hay 3 operaciones: Montar / Mover / Desmontar. La infantería debe ser montada para mover en su APC, y desmontada para disparar. Solo un paso puede ser realizado en cada Iniciativa. Las Escuadras pueden Montar / Desmontar dentro de una base de su vehículo.

11.2 Fuego de Cañones

- El Fuego de Cañones es Fuego Directo y es usado por Tanques, Cañones Antitanques, Cañones de Infantería, Bazookas, Rifles Antitanque y ametralladoras de 12mm. Hay dos procedimientos de Fuego de Cañón que se excluyen mutuamente:

- ↳ Disparar a vehículos.
- ↳ Disparar a infantería desmontada y personal de Armas Pesadas.

- Toda la información necesaria para adjudicar Fuego de Cañón viene listada en la sección de datos para cada país.

- La regla de Prioridad del blanco no se aplica para Cañones de Infantería y Halftracks armados con MGs de 12 mm. (estas disparan blancos de cualquier clase. MGs de 7,5 mm., las cuales, como las HMGs nomales y otras pequeñas armas no pueden disparar sobre vehículos armados deben disparar al blanco no blindado más cercano.

- Los Vehículos o Cañones no pueden realizar Grupos de Fuego, Fuegos Cruzados ni Fuego de Emboscada (dado extra).

Arco de Fuego y LOS del Cañón

- Todos los vehículos con torreta tienen un Arco de Fuego de +45° hacia donde están encarados. Las torretas pueden girar como mucho 90° cada vez por Iniciativa propia. la rotación se considera parte de una Acción de Fuego. La rotación sin disparar es una NO-Acción pero solo se puede hacer una vez por Iniciativa.

- Los vehículos sin torreta, Cañones de Infantería, Cañones Antitanque y Bazookas tienen un Arco de Fuego de +45° hacia su frente. Los vehículos sin torreta están listados en *italica* en la sección de Datos de Vehículos (ejemplo: SU-152 Ruso).

11.2.1 Fuego Anti-Vehículos

- Sólo se puede hacer Fuego Directo contra Vehículos. Se apunta desde el centro del Vehículo que dispara al centro del Vehículo blanco. Las armas pequeñas, incluidas HMGs, Rifles y SMGs, no pueden disparar contra Vehículos Blindados. Las ametralladoras de 12 mm. pueden disparar contra Vehículos Blindados porque tienen capacidad de penetración, ver PEN.

Procedimiento de Fuego Anti-Vehículos

- El siguiente procedimiento se usa cuando se dispara contra vehículos o Armas Enganchadas.

- Tirar 2 dados por ataque (uno claro, otro oscuro). El dado claro es el dado de Puntería para determinar si el disparo acierta al vehículo, un vehículo debe ser alcanzado para Eliminarlo. El dado oscuro es el dado de Penetración, para determinar si un vehículo es Eliminado por el ataque.

Puntería

- Un vehículo es acertado con una tirada modificada de dado de "4-6". Hay dos tipos de modificadores que pueden aplicarse al dado de puntería:

- ↳ El modificador de puntería del cañón viene listado para cada vehículo. El modificador es añadido o restado de la tirada de dado y representa la puntería inherente del cañón basada en su velocidad de salida. Ejemplo: Un Pz V (Panther) añade +2 a la tirada de puntería, un M-4 Sherman añade 0.
- ↳ El Terreno es el otro modificador que representa la dificultad de disparar a un vehículo en un Terreno con Protección o en una zanja. Este modificador de -1 se resta del dado de puntería. Ver también Zanjás (11.4).

Penetración (PEN)

- La Penetración del Cañón se basa en una combinación de su velocidad de salida y el tamaño/peso de la bala. Los cañones que disparan grandes balas a altas velocidades de salida tienen mejores oportunidades de destruir blancos blindados.

- La Penetración de cada Cañón/Vehículo viene listada. El modificador es el número añadido o restado del dado de Penetración. Ejemplo: Un Pz VIB (Tigre II) añade +3 a su tirada de dado, un modelo inicial de T-34A resta -1.

- Fuego Cruzado -

- Se compara el número de Penetración modificado contra el Frente o Flanco/Trasera del Blindado blanco (representa el grosor del blindaje). Si el modificador de Penetración es igual o mayor que el Blindaje del blanco el vehículo es Eliminado.
- Cuando se dispara a vehículos, la Iniciativa se retiene si resulta Eliminado, en otro caso se pierde. De igual forma, un Jugador en Fase cuyo vehículo es Eliminado por Fuego Reactivo (de Cañón) pierde la Iniciativa.

Ejemplo de Fuego

- Un Pz IVG Alemán (Puntería +1, Penetración +1) dispara al frente de un T-34/85. El Alemán tira un "3" con el dado de puntería y un "4" con el dado de Penetración. El Pz IV acierta en el blanco (3+1=4). La Penetración modificada iguala el blindaje frontal del blanco que es de "5" (4+1=5) y en consecuencia destruye el T-34/85.

Resultados automáticos

- Si en los dados sale "1" y "1" (ojos de serpiente), el blanco está automáticamente a salvo. Si en los dados sale "6" y "6", el blanco es automáticamente destruido por un disparo afortunado, sin tener en cuenta la puntería o la penetración.

Disparos por el Flanco y por la Trasera

- Un disparo se considera que es de Flanco si el atacante está enteramente detrás del vehículo blanco cuando se intenta el disparo. Se extiende una línea imaginaria a lo largo de la trasera del casco del blanco, si el atacante está enteramente detrás de esa línea, es un Disparo de Flanco.

Pasajeros de APC y Halftrack

- Si su vehículo es destruido, los pasajeros de APCs o Halftracks (o conductores de tanques) recibe un número de Eliminación igual al EFF del Cañón. Ejemplo: Un Pz V podría Eliminar 2 Escuadras. Las restantes Escuadras Pasajeros son suprimidas. Los pasajeros tienen una vulnerabilidad añadida cuando su transporte es Eliminado.

11.2.2 Fuego Anti-Personal

- Este procedimiento se usa cuando disparan Cañones a blancos desmontados. Cuando ataca, cada Cañón tiene un número de Dados de Ataque y un potencial de Eliminación, ambos basados en la capacidad del alto explosivo del arma atacante. Consulta la tabla de HE/EFF para el disparo apropiado del arma. Ejemplo: Un tanque Sherman 4/2 SQ. El Sherman tira 4 Dados y puede Suprimir/Eliminar hasta 2 Escuadras si acierta.

Procedimiento de Fuego Anti-Personal

- El Fuego es de Centro a Centro. Elige una Escuadra blanco, y tira el apropiado número de Dados de Disparo contra ella como con el normal Fuego Directo a Infantería: 1 Acierto Pin una Escuadra, 2 Aciertos Suprime una Escuadra, 3 o más Aciertos Eliminan una Escuadra. Un blanco Suprimido que recibe una segunda Supresión es Eliminado.
- Ver Fuego Directo (6.5) para determinar los Efectos del Fuego y ver (6.5.4) para aplicar Modificadores por protección de Accidentes del Terreno.

Potencial de Eliminación

- Si la Escuadra blanco ha recibido 3 Aciertos y ha sido Eliminada, alguna otra Escuadra dentro de una base del blanco (hasta el Potencial de Eliminación del Arma) son Suprimidas. Si estas otras Escuadras ya están Suprimidas, entonces son Eliminadas. Estas adicionales Supresiones o Eliminaciones son elegidas por el defensor de acuerdo con la siguiente prioridad:

1. Escuadras, HMGs o Comandantes de Compañía.
2. Comandantes de Pelotón.
3. Observadores Avanzados.

11.3 Fuego de Bazooka

- Como se indica en el Escenario una Escuadra (no servidores de Armas) pueden ser armadas con un Bazooka. Esto incluye: Bazookas, Piats, Panzerfausts, Panzerschrecks y Rifles Antitanque. Estas armas vienen detalladas en las Hojas de Datos.
- Un Bazooka puede dirigir su fuego contra vehículos solamente. Los Bazookas tienen un Arco de Fuego de +45°. Los Bazookas tienen munición ilimitada.
- Siguen el mismo procedimiento ACC/PEN que el Fuego de Cañón, pero tirando una vez por cada Escuadra participante en el ataque. El Bazooka puede hacer Grupos de Fuego o Fuegos Cruzados como se indica en la sección (6.4).
- Una Escuadra puede realizar solo un ataque de Bazooka por Iniciativa (por Fase o Fuego Reactivo), por Escuadra sin tener en cuenta el efecto. Un Fallo, en un ataque de Bazooka en Fuego de Fase hace perder la Iniciativa. Para Fuego Reactivo, la Escuadra puede aún disparar pequeñas armas, según las reglas normales de Fuego Reactivo.
- Los Pasajeros de APCs o Halftracks Eliminados reciben un número de Supresiones/Eliminaciones igual al EFF del arma, ver Potencial de Eliminación en la Hoja de Datos.
- Los Rifles Antitanques no tienen EFF, pero si destruyen un vehículo, una Escuadra de pasajeros elegidos por su propietario son automáticamente Suprimidos.

11.4 Posiciones en Zanjas

- Las Zanjas protegen (-2 de la tirada del dado de puntería) solamente a vehículos con torreta sobre Colinas y solo por su cara Frontal. El disparo de Tanques y Cañones que estén enteramente detrás del blanco no reciben penalización. Los vehículos capaces de protegerse en Zanjas vienen listados en las Hojas de Datos con un "YES".

11.5 Combate Cuerpo a Cuerpo de Vehículos

- El Cuerpo a Cuerpo entre Vehículos puede realizarse usando los procedimientos y modificadores de la sección (8.0). Los APCs y Halftracks cuentan cada Escuadra de Pasajeros, sumada al vehículo para ampliar bonus (+1 por cada Escuadra más que el

- Fuego Cruzado -

enemigo). Si el APC es Eliminado todos sus pasajeros son también Eliminados. Todos los vehículos pierden su bonus intrínseco cuando el Cuerpo a Cuerpo se realiza dentro de Bosques, Campos de Trigo y Terreno Dificil (8.3).

12.0 ORGANIZACIONES

- Esta sección aporta la Organización de Infantería a nivel de Compañía y Batallón de los países que más relevancia tuvieron en la 2ª Guerra Mundial. Las Unidades que no se encuentran en las Organizaciones pueden encontrarse en las Selecciones de Bonus.

Puntos de Valor de la Organización

- Cada Compañía de línea tiene unos puntos de valor. P.e.: Una Compañía de Infantería a Pie de 1939-1942 vale 57 puntos basándose en los Puntos de Adquisición de las Selecciones de Bonus. Los jugadores pueden equilibrar una disparidad de puntos concediendo Puntos de Adquisición a la fuerza inferior hasta igualar la diferencia con los puntos de valor básicos de las fuerzas opuestas. Esto se llama "desventajando" (handicapping), ver Selecciones de Bonus.

Selecciones de Bonus

- Las Selecciones de Bonus (14.0) se usan para equilibrar las organizaciones básicas, y crear equipos más grandes aumentando las fuerzas básicas.

Comandantes

- Los Comandantes (BCs, CCs, PCs) en algunas Organizaciones tienen limitadas las capacidades de asistencia en Cuerpo a Cuerpo o Reorganizando. Esta información se da en Notas.

- Los BCs y sus escuadras de Plana Mayor mueven independientemente. Otras Escuadras mueven según reglas de sección (4.0).

HMGs

- La mayoría de las HMGs están configuradas basándose en el número de secciones que integran una organización.

- A los Alemanes se les asigna una HMG extra al nivel de Compañía para representar el hecho de que sus Escuadras estaban equipadas con 2 LMGs cada una de las cuales tenía un alto nivel de fuego. Otras nacionalidades pueden tener asignada una HMG al nivel de Compañía representando un asignamiento de Batallón o representando un número de buenas LMGs al nivel de Escuadra.

- En juegos de un Batallón por bando (juegos grandes), todas las HMGs de Batallón deben ser asignadas a Pelotones de Compañías subordinadas como en (2.2.1).

Morteros, Cañones de Infantería, etc.

- Los morteros de Pelotón son generalmente agrupados representados en la Compañía de Armas Pesadas. Todas las piezas capaces de realizar Fuego Indirecto (Morteros y Cañones de Infantería) se usan generalmente fuera del tablero, excepto en escenarios especiales. Un FO sustituye a cada Arma de Fuego Indirecto.

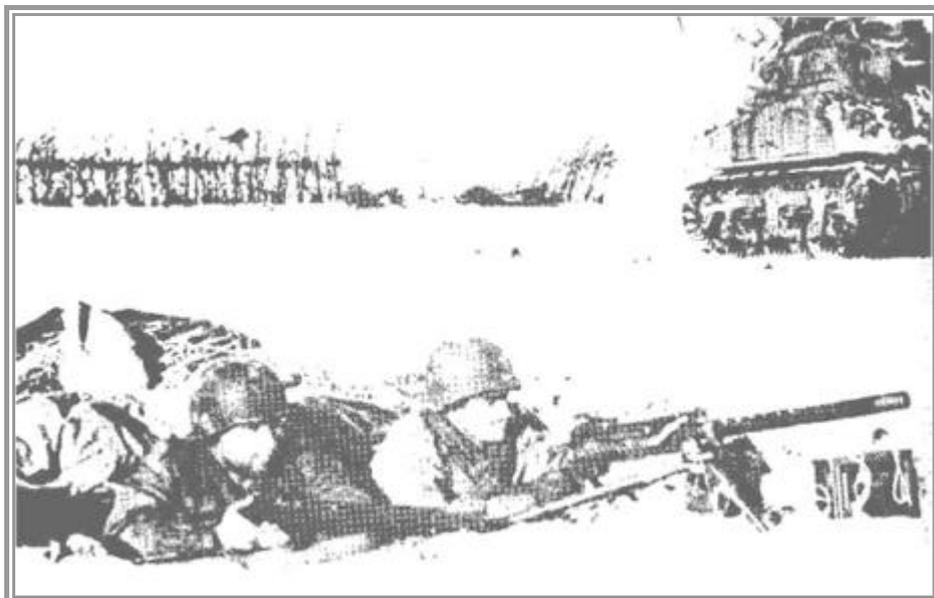
Armas de Fuego de Apoyo

- Todos los Morteros y Cañones de Infantería en las Organizaciones pueden disparar solo un limitado número de Misiones de Fuego, ver Selecciones de Bonus para obtener esta información. Todas las Armas capaces de Fuego Indirecto tienen que usarse fuera del tablero en juegos pequeños.

- Las unidades de apoyo por encima del nivel de Batallón no vienen en las Organizaciones pero están representadas en las Selecciones de Bonus.

ORGANIZACIONES

- Ver Reglamento Original.



- Fuego Cruzado -

GENERADOR DE ESCENARIOS

- El Generador de Escenarios ofrece dos problemas de los escenarios cada uno representa un problema táctico diferente. Con fuerzas opuestas, cada una al menos de una Compañía, los jugadores desearían luchar en dos tipos diferentes de escenario, y con diferentes variedades de terreno. Los dos tipos de escenario son:

- ↳ Encuentro frontal.
- ↳ Cabeza de puente.

Reglas comunes

- Estas reglas se aplican a menos que se dicten otras reglas en una descripción específica de un escenario.

Terreno Básico

- Al menos un tercio del área de juego debería estar cubierto por Accidentes del Terreno. Un Accidente del Terreno se define como un área de terreno (bosques, colinas, edificios, etc.) entre 10x10 cm. y 20x20 cm. Por ejemplo, una mesa con un área de 60x60 cm. debería tener unas 12 piezas de terreno de 10x10 cm.

Accidentes del Terreno

- En una mesa de 120x120 cm. el número ideal de piezas de Terreno sería de 50. La combinación ideal de las mismas sería: 20 Bosques, 9 Colinas, 9 Campos de Trigo, 5 Depresiones, 2 Terreno Difícil, 5 Edificios.

- Los jugadores deben tener cuidado al colocar el terreno para no dejar largos pasillos de fuego que permitan disparar de lado a lado de la mesa. Comprobar el terreno antes de empezar a jugar, y si es necesario, cambiar alguna pieza para bloquear la LOS.

Tamaño del Tablero

- Para batallas a nivel de Compañía el tablero debe ser de 120x120 cm. Para batallas con 2 Compañías por bando el tablero debe tener 120x180 cm. Para batallas a nivel de Batallón hay que usar un tablero de 240x150 cm. (o mesa de ping-pong).

Tamaño del Juego

- Hay tres posibles tamaños del juego: Pequeño: 1 Compañía por bando. Medio: 2 Compañías por bando. Grande: 1 Batallón por bando.

- Los jugadores deben acordar primero el tamaño de la batalla, después qué nacionalidad elige cada uno y finalmente se fijan las Selecciones de Bonus.

- Se recomienda al principio jugar sólo con unidades de Infantería a pie.

Selecciones de Bonus

- Los jugadores pueden ponerse de acuerdo para poder incrementar su fuerza básica como se describe en las Selecciones de Bonuns (14.0).

Morteros

- Todas las Armas capaces de usar Fuego Indirecto se consideran fuera del tablero.

1. Encuentro Frontal

Objetivo de la misión

- Ambos bandos con igualdad de fuerzas mueven para capturar una posición clave.

Perfil del Escenario

1. Los jugadores alternativamente van colocando el Terreno Básico.
2. Los jugadores determinan el Objetivo de Victoria.
3. Despliegan en el tablero y a continuación comienza la normal secuencia de Iniciativas para realizar Acciones.

Terreno Básico

- Los jugadores alternativamente colocan los Accidentes del Terreno hasta completar el Terreno Básico.

Determinación del Objetivo

- Una vez que el Terreno Básico está colocado, ambos jugadores tiran un dado. El jugador que tenga la tirada más alta decide cuáles serán los Accidentes del Terreno que se considerarán Objetivos de Victoria. En un Juego Pequeño, selecciona un objetivo, en un Juego Medio o Grande selecciona 2 objetivos. Los Bunkers no pueden ser objetivos.

- El jugador que tenga la tirada más baja elige el borde del tablero donde desplegará, coloca la primera Escuadra y comienza el juego con la Iniciativa.

Despliegue

- Todas las fuerzas deben desplegar primero. Usar el siguiente procedimiento de movimiento:

· Cada jugador alternativamente coloca una Escuadra, Comandante o FO cada vez dentro o adyacente (tocando) al Accidente del Terreno más cercano al borde del tablero donde despliega, hasta el momento en que un jugador ha colocado todas sus Escuadras o cuando se produzca Fuego Reactivo. Una Escuadra puede ser colocada en el siguiente Accidente más cercano a su borde del tablero sólo después que el Accidente más cercano ha sido ocupado por al menos una Escuadra. Las Escuadras no están Escondidas.

· Un bando puede mover solo después que todas sus fuerzas han sido desplegadas, aunque si pueden disparar antes de terminar el despliegue.

· Una vez completada la colocación o una vez que ocurra el Fuego Reactivo, el procedimiento de colocación de Escuadras finaliza y comienza el movimiento normal (secuencia de Iniciativa/Acciones).

- Fuego Cruzado -

14.0 SELECCIONES DE BONUS

- El uso de Selecciones de Bonus es opcional, excepto para los refuerzos usados en el Escenario de Cabeza de Puente.
- Las Selecciones de Bonus pueden usarse para equilibrar una disparidad en las Fuerzas Básicas (ver Organizaciones/puntos). Esto se llama Equilibrando (Handicapping). P.e.: Una Compañía de Infantería Alemana a Pie cuesta 60 Puntos, una Compañía Americana de Infantería a Pie cuesta 42.5 Puntos. Esto significa que los Americanos reciben 18.5 puntos extra antes de comenzar el juego que se suman a los puntos de adquisición establecidos para cada bando.
- De esta manera, los oponentes pueden jugar con el listado de Organizaciones sólo, o añadir el Handicap, o añadir el Handicap más los adicionales Puntos de adquisición. La elección se realiza por el mutuo acuerdo de los jugadores.
- Al contrario, para juegos rápidos, los jugadores pueden también construir sus fuerzas completamente de las Selecciones de Bonus. Aquí, los jugadores deben ponerse de acuerdo en la cantidad de Puntos de Adquisición.

Puntos de Adquisición

- Los Puntos de Adquisición sugeridos para Atacantes y Defensores vienen listados para cada país dependiendo del tamaño del juego, si usas todos, éstos son adicionales a los puntos por equilibrado (handicapping) como ya se ha mencionado. Los Puntos de Adquisición varían para reflejar las diferencias cualitativas entre las nacionalidades en el juego. P.e.: los Alemanes que poseen un alto nivel de control de comando y ventajas de liderazgo cuestan más puntos.

Máxima Adquisición de Unidades por periodo

- Para reflejar las unidades disponibles de un tipo, éstas vienen restringidas según el periodo. Se distinguen tres periodos: Principio de la Guerra: 1939-1942. Mitad de la Guerra: 1943. Final de la Guerra: 1944-1945. Si algún tipo no viene listado en ninguno de estos periodos es que no hay un máximo aplicable.
- Advierte que el coste del Pelotón está pensado para 3 Escuadras. Si se requiere una cuarta Escuadra hay que añadir el número de puntos proporcional.
- Advierte que todos los Comandantes y Armas cuestan lo mismo a pesar de la calidad de la tropa, excepto que los Comandantes de las Compañías de Veteranos cuestan más.

Infantería y Comandantes

- Por cada Pelotón adquirido, debe ser adquirido un Comandante de Pelotón. Por cada 3 Pelotones adquiridos debe ser adquirido un Comandante de Compañía. Los Bonus del Comandante se aplican normalmente excepto cuando se indica otra cosa en la lista de Organizaciones o en las condiciones especiales de un escenario.

Apoyo a Infantería (Fuego Indirecto)

- En juegos ligeros, todas las Armas de Apoyo están fuera del tablero. Cada Mortero o Cañón de las Organizaciones, o adquirido aquí como Selecciones de Bonus, puede disparar solo el número de Misiones de Fuego que aparecen ante él. Un FO sustituye a cada Arma de Fuego Indirecto.

Blindados

- Revisar la Carta de Generación de Taques/Cañones Antitanque después de adquirir. Ver reglas de transporte (11.1). Los Tanques y Halftracks no pueden ser adquiridos por los Defensores, a menos que ambos jugadores eliminen esta restricción.

Tanques/Cañones Antitanque (Adquisición y Generación de Tipos)

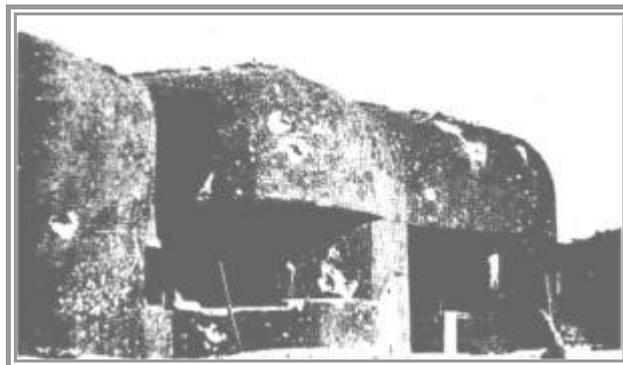
- Después de adquirir un Tanque tira un dado para la Carta de Generación de Tanques/Cañones Antitanque, para la apropiada nacionalidad/año, para descubrir cual tanque/antitanque has adquirido. Advierte que el nivel de calidad para estos tanques/antitanques es mayor pero el coste es constante (9 o 3 puntos cada uno).

Fortificaciones

- Como la mayoría de los tipos de unidades el número de Fortificaciones que se pueden adquirir es limitado. Las Fortificaciones no pueden ser adquiridas por los Atacantes.

SELECCIONES DE BONUS

- Ver Reglamento Original.



- Fuego Cruzado -

REGLAS AVANZADAS

1. Juegos Multijugador

- Crossfire está preparado para dos jugadores. Es posible juegos multijugador con el método normal pero a veces un jugador queda fuera del juego durante largo tiempo. Las siguientes opciones sirven para equilibrar esta situación.
- Un jugador por cada bando se designa como comandante en jefe. El divide su fuerza entre sus comandantes subordinados. Cada jugador debe controlar al menos un Pelotón. Cada jugador realiza una Acción o pasa en orden determinado por el comandante jefe.
- Un jugador no puede realizar una segunda acción hasta que todos los comandantes han completado su primera Acción. Un comandante puede pasar sin que su bando pierda la Iniciativa. Sólo cuando la acción de un comandante no tiene éxito o cuando el comandante general declara un pase la Iniciativa cambia al otro bando. Pero la Iniciativa no cambia hasta que todos los Comandantes han realizado una Acción o pasado. Así, con 3 jugadores, si el primero pierde la Iniciativa, los otros dos jugadores tienen la posibilidad de una Acción cada uno antes de perder la Iniciativa. Como alternativa, la Iniciativa cambia solo después que todos los jugadores de un bando fallan o pasan.
- Por cada Acción realizada, puede realizarse Fuego Reactivo por las Escuadras del Jugador No en Fase como en las reglas normales.

2. Cañones y HMGs sobre Vehículos

- Esta regla se aplica específicamente a vehículos armados con un Cañón Principal y una MG; tanques y antitanques están normalmente provistos, mientras que los APCs no. Esto incrementa la letalidad de los tanques del juego básico.
- El vehículo debe permanecer estacionario toda la Iniciativa para disparar Cañón o MG.
- El vehículo puede disparar ambos (Cañón Principal y MG) en una sola Acción, y puede hacer Fuego de Grupo. Al contrario, el Cañón Principal puede disparar a un blanco y la MG a otro. Si el Cañón Principal no produce una Eliminación o una Supresión como se describe en la sección (11.2.1), la Iniciativa cambia. Disparar la MG con el Cañón Principal no implica una pérdida de Iniciativa si este falla. La MG podrá seguir disparando sola en este caso.
- Si sólo la MG dispara en una Acción (y no lo hace el Cañón Principal a la vez), la Iniciativa se pierde si la MG falla al Suprimir al blanco. Si suprime el blanco, entonces puede disparar otra vez, como establecen las reglas normales.

3. Tuneles

- Representan tuneles excavados, como los de los japoneses en las islas del Pacífico o alcantarillas y conexiones entre trincheras usados en combate urbano.
- Un Tunel conecta dos Accidentes a 4 bases uno de otro, o lo especificado por el escenario. Un número de Tuneles puede ser asignado a un bando secretamente, o los Tuneles pueden ser conocidos por ambos bandos. Los usos y limitaciones de los Tuneles pueden establecerse libremente. Como guía sirvan las siguientes:
 - Un Tunel permite a las Escuadras mover de un Accidente a otro sin exponerse al Fuego. Las Escuadras Escondidas pueden mover y seguir Escondidas.
 - En el caso de edificios o pequeños Accidentes naturales, las Escuadras pueden mover a un Accidente ocupado por el enemigo y directo entrar Cuerpo a Cuerpo.

4. Bombadeo Pre-Planeado

- Representa concentraciones de Fuego Indirecto de varias baterías situadas fuera del tablero. Se usa para ablandar las posiciones defensivas del enemigo antes de un escenario. PPB se adjudica después del Despliegue pero antes de que se realice Acción.

Procedimiento

- En cada escenario se establecen un número de Misiones de Fuego de PPB. Para cada FM el atacante selecciona un Accidente del Terreno en el cual las Escuadras pueden estar Escondidas (5.3). No hay límite del número de FMs que pueden ser aplicadas contra un solo Accidente.
- Se tira un dado por cada FM. Una tirada de "5" Suprime una Escuadra; un "6" Elimina una Escuadra, cualquier otro es un Fallo. Los ocupantes de Edificios y Bunkers pueden ser Suprimidos sólo con un "6". Dos Supresiones consecutivas Eliminan una Escuadra. Para simplificar, la misma Escuadra se ataca hasta que es Eliminada, así nunca queda más de una Escuadra Suprimida en un Accidente después de completar el PPB. Al contrario, los jugadores pueden intentar Suprimir diferentes Escuadras.
- Las Supresiones y Eliminaciones se eligen por el propietario como mejor le parezca sobre Escuadras o Comandantes dentro del Accidente. Obviamente, si el Accidente está vacío, el ataque no tiene efectos.
- Para Emplazamiento Escondido, PPB se basa en el sistema de honor. Siempre que unos ocupantes supervivientes Escondidos de un Accidente atacado son revelados, el jugador revela la restante unidad Suprimida, si la hay. Si lo desea, puede informar también si alguna Escuadra ha sido Eliminada.

NOTA: Misiones de Fuego PPB pueden alterar dramáticamente el balance de juego de un escenario. La efectividad del PPB viene determinada por una combinación de las FMs permitidas, la intuición del jugador, y la suerte. Hay que practicar para determinar cuántas FMs se pueden permitir en un escenario.

5. Plantas de Edificio

- Los jugadores pueden construir modelos de edificios de varios pisos para representar movimientos de tropas verticales entre plantas de edificios. Usar todas las reglas para movimiento, disparo, cuerpo a cuerpo, y avistamiento que se usan para el movimiento horizontal aplicándolas al movimiento vertical. Avistamiento y disparo desde o hacia un edificio de varias alturas no afecta que el blanco esté en un piso superior. La capacidad del suelo del edificio puede incrementarse como se desee.

- Fuego Cruzado -

- Fuego Cruzado -